

索尼：我们的体感技术领先任天堂数个世代！震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.258

电子游戏软件

最实用的狩猎打法特辑！

怪物猎人3 震撼彻底攻略

全BOSS讨伐心得解析，任务调和武器升级表

超薄PS3大泄露！

新机规格全面进化！价格曝光！

引导业界文艺沙龙活动新潮流！

音乐制作人

齐聚一堂探讨音乐制作的未来

无双报道

最终幻想14/最终幻想13

薄暮传说/战场女武神2

忍者龙剑传2/真女神转生

战国无双3/真三国无双·联合突击SP

任天堂出手 为何如此赚钱？

从幕后分析任天堂DS和Wii主机
占据游戏市场霸主之地位的秘密

焦点特报
传播盗版要坐牢？侵权行为罪难逃！
从PSPGO再读SONY的未来
最后的最后一战，
BUNGIE告别HALO系列

2008年08月下总第258期

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

16 >

千呼万唤始出来，超薄PS3现身



见证，最初的谣言终成为现实

超薄版PS3的生产，其实没有任何悬念，毕竟前两代PS系主机都曾有过先例，真正的问题是具体何时才出？去年底就有不少人指出将来索尼肯定会推出超薄版的PS3，至于究竟是什么时候，则语焉不详，大致也就是近两年内的样子。而从今年上半年开始，网上开始陆续流传出关于超薄版PS3的新闻，这其中大多数都是人为的假消息，而且这么快便推出超薄版的话，多少让人觉得不那么可信。

正所谓“虚则实之，实则虚之”，由上述缘故，因此那几篇关于超薄PS3主机的新闻便被大多数玩家看成了“山寨机”、“假新闻”，然而如今再来回顾，才发现果然是真事。

其二 后续，代工订单确认！

七月初的时候，据台湾媒体报道，不久前泄露的索尼超薄PS3 Slim游戏机在上周就代工厂商和出货时间，分别由和硕和海嘉各拿下50%的订单，于7月正式出货。之前关于PS3超薄机的图片在5月中旬泄露后，索尼台湾立即采取封锁相关信息传播，更有种种迹象表明其在6月初的E3大展中亮相，然而实际上并没有现身。而这次确认由PS2代工厂商与PS3代工厂商共同分食订单，消息的真实性也就大幅提升。毕竟这种订单方面的事情，可信度还是比较高的。



其三 再现，菲律宾黑市！

就在山寨机风云过去两个月之后，晚今年7月中旬，网上又流传出一段名为“索尼超薄PS3 Slim现身菲律宾黑市”的视频。在这段视频中，估计是采用的偷拍的手段，所以并不清楚，镜头抖动也比较厉害。从视频里的内容来看，拍摄地点应该是菲律宾某个非常正规的中小型企业之中，在柜台里摆放有和上次的“山寨机”外观及包装都很相似的超薄版PS3，店主甚至还将其中包装盒内拿出来稍作展示。唯一比较可惜的一点就是，这段视频中并没有超薄版PS3的实际运行行情，所以真实性上并没有被完全确认。

不过这段视频都已经放出了，就以说明超薄版PS3主机的情况已经有很大的可能性了。毕竟，前一次的那些图片还可以解释成国产山寨机，但是国产山寨机不会如此流行，以至于都能远销海外了吧？何况，即便是在国内还没有见过这些山寨机。又或者说是菲律宾的山寨商们也有了此等雄兴？这个，听上去比较天方夜谭了一点……

小编以为，比较可能的一种解释就是：超薄版PS3确实存在，由于索尼将其生产基地放在了菲律宾，而这段视频中的主机应该就是生产基地偷偷流传出来的。

今年上半年的时候，网上曾经流传出一篇关于PS3超薄机的报道，在这篇文章中公布了几张“超薄版”PS3主机的照片，然而由于照片不甚清楚，而且主机外观看上去颇为粗糙的样子，最后被人认为是山寨机器和假新闻。就在前不久，又有一段名为“菲律宾黑市超薄PS3”的视频出现，近期更是在德国亚马逊上出现了主机预定信息，这一切的一切，终于向广大玩家们证明了传说中的超薄版PS3不再仅仅是一个流言，而很有可能即将成为现实出现在大家面前！

□文/北斗

其一 “山寨PS3”主机初现！

现在看来，最早证实超薄PS3存在的可靠报道应该是关于山寨PS3的消息了。这篇报道最早是在今年5月中旬的时候，网上放出了数张“超薄版PS3”的图片，其中有一张是主机的外包装图，还有数张主机外表面各端口的注释以及外观图，特别是各端口注释的图还有专门的中文注明说明。

虽然在此之前也曾有过类似的新闻，但之前都只是文字YY，属于“无图无真相”的那种，直到这些图片的放出，才真正让人感受到了其或许还是有差一定的真实性的。但是从这次放出的图片来看，不知是由于照片没拍好还是什么缘故，可以确定的是主机外壳采用了磨砂工艺，这样一来虽然没有了之前PS3外壳的镜面效果，但耐用度则会有明显提高。

另外，比较麻烦的问题是，从这些图片来看，这个超薄版PS3的外观看上去颇为粗糙的样子，就像是一个又扁又大的方块板砖，于是许多人纷纷称其为“山寨PS3”，这篇报道的真实性也就受到了严重的质疑。

其实之所以出现上面所说的这种情况，估计也与国内的山寨厂商们总是喜欢出一些类似的山寨主机有关，例如PS造型的8位机等……所以包括小编本人在内的许多人一看到这个“外表粗糙”的超薄PS3，便很容易情不自禁的将其定义为“山寨货”了。不管怎样，关于超薄PS3的可靠信息，已经从此被许多玩家们所留意。

其四 德国亚马逊，定音！

其实自“菲律宾黑市篇”视频放出后，超薄PS3的传闻就已经有了较高的可信度了，而就在这时，德国亚马逊上终于证实了这一点。“亚马逊（Amazon）”是一个世界范围内都有着很高名气的在线购物网站，其在全世界许多国家都有“分舵”，各类游戏主机的硬件、游戏和周边都能在上面以相对便宜一点的价格拿到，相信不少喜欢网购的玩家都很清楚。



在德国亚马逊上曾经昙花一现的超薄PS3主机订购页面。

一般而言，亚马逊上的信息基本上都是可信的，而就在这次，德国亚马逊上已经确认了超薄版PS3的存在。登录网站“www.amazon.de”，在搜索栏中输入关键词“PlayStation 3 Konsole slim”就会发现超薄版PS3确实已经存在了。虽然该页面中还缺乏详细的介绍信息，甚至都没有正式开始接受预定，不过超薄版PS3基本上是板上钉钉的事实了。最让人感到欣慰的就是在德国亚马逊的网站上看到的主机外观图，虽然照片不大，但相较于之前的那些图片，效果则要好许多，估计是索尼官方的图片。

不管怎样，事情发展至此已经没有任何悬念了。

超薄机,降价100美元? “PS3,你怎么还不降价?!”

——近期要求游戏主机降价,特别是要求PS3和Wii降价的呼声似乎一浪高过一浪,而且不单是玩家,游戏发行商们也纷纷表达出了类似的意思,个别态度强硬的大有你不降价老子就不陪你玩了架势。反观索尼,每当遇到这种事情总是一副老神在在,打死我也不降价。PS3现在已经是陪本买卖你两让我降不是要命的态度,多次态度坚决的表示打死我也不降。



不过呢,对于索尼在新闻舆论上说一套做一套的陋习,相信大家也早已见怪不怪了。这不,最近一次索尼海外投资者会议上,就有消息透露出PS3生产成本已经下降了大约70%左右。具体内容是索尼副社长兼财务总监的大根田伸行表示PS3生产成本下降在预期之中,尽管具体的数字并没有公开,但他表示PS3从最初的投产到现在,其生产成本下降了70%左右。“自从PS3开始投产之日起,我们就一直在想方设法稳定降低其生产成本,具体的数字不便透露,但过去两年以来在成本削减和控制上已经收到了显著的效果……大约70%左右。”

从最初的每台800美元……

虽然关于PS3主机的生产成本并没有非常确切的数据,但目前业界大家比较公认的说法是:其最初投产时的成本大约是每台800美元左右。到了2008年1月的时候,有报告表示PS3的生产成本已经下降到了500€,也就是每台400美元。2007年10月底的时候40GB版PS3价格曾经从499美元下降到了399美元,而2008年8月份,80GB版的PS3价格也从499美元下降到了399美元。可见,每一次主机生产成本大幅削减之后不久,都将有一次明显的降价销售活动。



↑这个就是最早放出的超薄版PS3照片,不得不说,那个LOGO看上去很不咋地。降价100美元后的价格是299美元,按照生产成本削减70%后的240美元来推算,299美元的价格还是完全有可能的——仅以上述数据推算,索尼PS3不但终于摆脱了卖一台赔一台的尴尬境地,甚至实现了硬件销售扭亏为盈的大逆转,240美元到299美元这将近60美元的区间,在扣除掉其他可能发生的费用之后,仍然是盈利的。

不过呢,这里还是有一个疑问,那就是不知大根田伸行所说的生产成本已削减70%,是指从最初的PS3到现在的PS3 Slim机,还是从最初的PS3到尚未发布的PS3超薄版?另外,这次的超薄版除了外观和重量,在功能上是否会有何变动呢?

超薄机,索尼的惯例,历史的必然

从PS时代开始,主机发售数年后再推出一个更轻更精致的超薄版的惯例已经成为了索尼的光荣传统,正如文一开始所言,超薄版PS3主机的推出其实没有任何人会怀疑,有悬念的只是其具体发售日期而已。

其实这几年中的许多人都怀疑超薄版PS3会在今年推出,主要有两个原因。一是这么快就推出超薄版简直是自己给自己耳光,二是短不到3年的时间技术会有这么快吗?其实这两个问题都很简单。

首先,如今PS3的硬件销量在三巨头中位居末流,如何在短时间内尽快提升装机量才是索尼开拓市场最重要的一步。推出超薄机,一是有价格优势,二是主机精致的外观也会为其吸引更多消费者。现在这个“厚版”的PS3,在外观设计上并不能算有多成功,其造型过于臃肿,重量也忒大,属于那种往家一放,半天也懒得动一下,而瘦版的外表看上去虽然漂亮,但时间一久就极易吸尘和沾上指纹。超薄机在这些方面都有明显的优势,正式发售的话根本没有什么给自己耳光的问题,只会对提高PS3普及量有显而易见的推动作用。

另外,关于3年之内技术进步能否有这么快的问题,我们先看一下PSone的推出时间是在2000年,而PS2的首发1999年是在6年左右的时间,而PS2的薄机推出时间是在2004年,距离PS2首发的2000年间间隔缩短了4年左右。PS3的首发是2006年,超薄版下年发售的话,则间隔缩短到了3年,比PS2薄机的4年也是快了3年而已。在这个科学技术,特别是IT行业发展日新月异的时代,3年对索尼的研发部

门而言已经很充裕了,你发现问题三红主机360的版本不都已经换了一茬又一茬,单65nm一波接着一波,连任天堂这种超级不思进取的典型都给手柄的体感推出了强化设备,何况是技术的索尼乎?

新机器在功能上有哪些变化?

现在,超薄版PS3主机已经被证实,尚无无法确认的主要是具体的发售日期,可以肯定的是肯定会在今年年内,至于更进一步的消息,相信8月18日索尼一年一度的官方发布会上会彻底公布。对于广大玩家,对超薄机的关注主要有两点,首先是价格,这个在前文中已经提过,基本上是299美元左右了,其次就是功能上会有哪些变动。关于这一点,目前在德国亚马逊网上有一篇据说是提前拿到测试版超薄PS3的玩家发的功能简评,这里简单摘录如下。

优点!

1. 超薄机的体积和重量上都有明显减少。体积上大约只有原版PS3的70%左右,重量上则减轻得多。
2. 有两个+HDMI接口,比现在的PS3多出一个来。
3. 功耗为80W, 以前40GB PS3功耗在空闲状态下为125.8W, 而80GB PS3为111.9W, 这次在功耗上再次大幅降低。
4. 很省钱, 其价格比原版PS3便宜(没说是299美元)。
5. 所有游戏都可以用索尼前不久发布的PSP GO进行遥控操作, 不过由于PSP GO的按键比PS3手柄要少, 所以比较明智的做法是, 将DUALSHOCK3手柄通过蓝牙连接PSP GO来进行遥控。
6. 可以模拟运行PSP2游戏。
7. 功能上没有缩水, 蓝光功能和附件都被保留。
8. Linux下有独立可用的显示芯片, 不再需要像以前那样用“CELL”进行模拟, 显示效果更好。

缺点!

1. 由于内置的是64GB的SSD接口硬盘, 所以以后玩家想要更换更大容量硬盘的话会非常贵。
2. 测试机的小风扇, 不是特别安静, 有点烦人, 希望正式版改进。

如果以上所述属实的话, 那么超薄版PS3还是非常值得期待的, 更小更轻便省电, 这些是薄机必备的优点, 去掉那胖外形版的PS3仅从外形上看也确实会更吸引人, 这也是索尼一贯的杀手锏。虽然是薄机, 但各项功能上基本没有缩水, 而是进行了完整的保留甚至有少许改进, 例如增加了一个HDMI接口, 增加了专用的Linux显示芯片, 可以与即将发售的PSP GO进行联动等——最后一点虽然证明超薄版PS3与PSP GO是策划许久的产物。

当然, 也有不如人意的处, 例如内置硬盘竟然采用的是SSD, 虽然64GB的容量对于喜欢DIY的玩家来说, 其实早就经常使用也够了, 但对于喜欢DIY的玩家, 不过至于近期才算是真正靠谱。家而言, 想要换一块更大容量硬盘的话就得花上较多银子了; 而小风扇噪音较大的问题, 现在的厚机虽然发热量较大, 但是运行安静无声还是值得称道的, 薄机小风扇噪音的问题, 估计是考虑到空间的压缩和硬件布局而提高了风扇的功率所致, 至于正式版是否有改进目前就不得而知了。

最后的疑问, 445欧元的天价?

关于PS3超薄机的消息, 最后是在德国亚马逊上得到了证实, 但是, 同样也是在这里, 小编发现了一个问题, 一个至关重要的问题, 那就是价格——在德国亚马逊的网站上, 超薄版PS3的价格被标注为449欧元。

在之前对于PS3主机的成本估算中, 我们给出的其实际生产成本应为240美元左右, 出售价格为299美元的话比较可靠, 那么这个445欧元是怎么回事(要知道欧元可比美元更值钱)? 莫非只是随便写了个数字? 毕竟薄机价格不降反升的话, 实在是说不过去了。

虽然已经有了PSP GO这样的新功能主机价格不降反升的“恶劣先例”, 不过PS3超薄版和PSone毕竟是完全不同的状况, 索尼更有“有种”, 也不至于犯浑到次等地步。所以个人以为超薄版PS3最终299美元的发售价位还是比较实际和可靠的。这个“449欧元”可信度极低。

附注: 就在德国亚马逊上公布超薄版不到48个小时, 该页面已被谷歌删除无法再进入。估计索尼对此次的报道泄露感到恼火而对亚马逊施压所致, 之后又在网络上流传出超薄版PS3就有两种硬盘容量版本的流言……不管怎样, 关于超薄PS3的一切真相, 都将在8月18日得以揭开。

我们领先任天堂数个世代

——索尼体感设备访谈

2009年的E3，是体感的E3，微软和索尼终于对任天堂凭借一台只是加了体感功能的“低端主机”，却能卖到大红大紫的情形再也无法坐视，纷纷发布了对自己主机的专用体感设备。尽管索尼一直有对自己的这个新周边正式命名，甚至连暂用名都没有一个，而那个指配了摄像头的麦克风一样的操纵器也让人感到新鲜。在最近的一次采访中，索尼高层主管甚至自信满满的表示：“在技术层面，我们的体感设备比任天堂的Wii Remote领先了数个世代！”那么，究竟是什么让索尼如此的自信呢？抑或又是一个“PS3模拟地球1”的噱头？

□文/北斗

Kish Hirami (以下简称Kish)，索尼欧洲硬件开发部门主管，Paul Holman (以下简称Paul)，索尼欧洲技术部门副总裁。他们两个将为我们解答关于索尼体感设备的方方面面。

——你们怎么看待E3展上索尼体感设备发布后大家的反应？

Paul 我们早已将一些设备原型发送给某些人，E3上所做的只是将其展示给大众看。不过我认为开发商会非常兴奋，因为它对游戏开发增加了一种新的机制。一个能够使得他们的游戏更加独特的元素。

Kish 大部分最惊讶的应该是它的高精度了，非常之好。这项技术在军队中早已开始使用，许多学者应该也都通过。但是若如此高精度的体感设备作为一项普通的游戏周边产品出来时，自然就会让人感到惊奇不已了。

Paul 哦，当然如此，它是另一个世代的产品，甚至可以说是领先了数个世代。我知道现在Wii的某些游戏中由于传感器的精度不够给玩家造成了一种不爽，但是我们设备不可思议的高精度将终结这一切。我建议你们有机会一定要去体验一下，这样就会明白它对玩家会有怎样的影响了。

Kish 我个人最喜欢的还是能用它直接书写自己的名字。用鼠标控制写下自己的名字，这很困难，鼠标使用的是非常过时的动作追踪技术，通过这样来让你在屏幕上显示你名字——这就是你现在所能享有的精度。而通过索尼的体感设备，你就像直接用粉笔在黑板上写字那么轻松，这就是我们在精度上的进化。

Paul 我认为开发商第二个感兴趣的应该是它的摄像头系统，通过它你就能将更多现实性的元素组合起来，通过摄像头还能将现实图像输入到游戏中——这会给游戏产业带来更大的空间。我认为在将来还会看到更多的可能性。

Kish 麦克风和它同样重要。它能确定你在房间中所处的位置，例如当我们几个坐在一起的时候，它就能辨别出是谁在哪儿说

话。这项技术已经可以实现了，但是如何将它有趣的运用到游戏中就要看大家了。

Paul 我们还没有让开发商们尝试这项新技术，想让它更加完善还有不少工作要做。在摄像头领域，已经有许多人花费了大量的精力在研究静态摄像头的图像识别功能上，我们取得了很大的突破，通过我们的摄像头，你看到的不再仅仅是对方的脸，还包括他们的肢体动作以及手势等等。这个功能即将提供给游戏开发商们，我们提供了大量新奇有趣的技术，何不想想一下“如果我是游戏开发者我会怎么做？”到了明年相信会变得非常有趣。

——说回到精度的话题，你们有没有尝试过任天堂新发售的Wii MotionPlus？据说它的精确度也有很大提高？

Paul 我觉得这个问题你应该问那些正在为开发游戏的厂商们，因为Wii MotionPlus不是为我们制作的，也不是我们的风格。

Kish 我们正在给游戏开发者们提供技术并教会他们如何使用这些技术，开发者才是真正在制作游戏的人，所以还是问他们更加合适。

Paul 我们对自己的技术非常自豪，这些技术非常之棒，不过我们也很关注人们准备如何使用它们。——你们如何看待微软的Project Natal？是否认为它与你们的体感设备有很大不同呢？

Paul 哦，想一想吧，我们已经对这种基于摄像头的体感设备研究了很久了，例如以前的EYETOY就是出自我们之手。这个早在PS2时代就已经有了，可以说我们对这一套系统有着丰富的研发经验。真正让人感到兴奋的是它的物件单元系统、声音识别系统以及有架识别系统。

——微软看来准备彻底取消手柄操作了，不过你们似乎并无此意？

Paul 实际上，我认为第一个被取消的是EYETOY。

——你是说Project Natal只是一个更时髦的EYETOY？

Paul 不，并非完全如此，我可没有那么说，我只不过是指出了在这方领域曾经存在过的一个先例而已。让我感到兴奋的是我们正在通过各种方式全面提升我们的机器和系统，你可以将许多有趣的东西自由组合与应用。我总是很期

待的想要见到工作室能用它们做到何种地步，毕竟最后还是通过游戏开发商才能将创意化为现实。

——能否更详细的解释一下索尼体感设备是如何运行的？上面小球状的灯是干什么用的？难道摄像头还能识别不同的颜色？

Paul 你可以通过编程来设定颜色，因为它通过RGB三原色原理来运行的。所以理论上来说你可以设定出各种颜色。同时，你可以将这个体感设备的四大功能同时运用到你的游戏设计中去，这样的话就会非常有趣了。

Kish 我不是一个游戏策划人员，不过如果我是的话，我可能会这样设定：当你正拿它在游戏中当作枪支使用时可以进行连续的光线闪烁，或者是将其做成一个绘图笔，你可以选择各种各样的颜色来绘制图案等——对于有创意的人来说，总会想出各种各样的奇思妙想。

——但是操纵器上面仍然会有按键？

Paul 是的。

——按键数量是和现在的DualShock震动手柄一样，还是更加简洁？

Paul 我不认为是会固定不变的。我们现在的方向就是尽可能少的将体感设备控制器的原型送给游戏开发小组们——我们自己的工作室、外部工作室，并且获得他们的反馈，我们已经做到这一步了，将设备原型交给人们来看看他们还有什么想要的，所以什么时候这个原型会成为最终的产品，将取决于游戏开发商们的需要。

——在今年的E3上，你们说过它的发售日期是在2010年的春季？以前索尼好像很少会提前公布发售日期（例如HOME），为什么你会认为设置一个日期会如此重要？

Paul 这是为了告诉大家它是真实的。游戏开发商们想要知道，如果他们正打算开发一款明年发售的游戏，那么是否有必要考虑将这个体感设备的功能和应用结合到这款游戏中去。我们必须传递出某些信息给大家，如今，我们知道这些技术的研发和完善计划，我们也知道何时可以将其进行商业化量产，但是我们确定必须要有不少优秀的作品来支持这套设备才行。

——你们对2010年春季发售这款游戏有多大信心？

Paul 从硬件研发的角度来看，一切都在按计划进行。

——那么现在有多少对应这个周边的游戏正在开发中？

Paul 说实话，我不知道。

——游戏开发商对这个有多大的兴趣？

Paul 很大的兴趣。考虑到目前的发展阶段，我们得到的体感设备原型数量有限，它们都已经投入到了测试之中，现在如何统筹这些原型设备的测试进度和回报情况才是最困难的事情。据说不少人即将拿出非常优秀的点子来了。

口水不会影响销量! 和田洋一怒对网络恶评!

株式会社Square Enix在8月7日发表了2010年3月期第1季度決算, 销售量为293亿9900万日元。比去年同期减少1.2%, 季度纯利润损失16亿7200万日元。

在谈到近期网络上针对大作《勇者斗恶龙9》的负面评论的时候, 和田洋一表示: “无论是褒扬还是批判的意见我们都把它当作善意的意见。(在网上)无论是极力赞扬还是拼命贬低, 都不会影响到我们的商品贩卖。因为顾客们的判断是冷静的。(网上的)批评有些能够反映出游戏中的bug或者操作性不好, 无论是喜欢还是不喜欢, 给予这部游戏的评价是好评还是恶评, 最后都不会和游戏的销量有太大的关系。(这种评论)到了一定程度之后就会自动消失。”另外在谈到DQ9的海外版制作, 和田表示“现在没有计划”。他认为现在的DQ9还不能掀起全球性的轰动, 在开始宣传游戏之前, 必须做好本地化的各项工作。



那些网上恶意的批评 绝对不会左右DQ9的销售!

尽管《勇者斗恶龙9》目前的销量保持在350万左右, 但是和田洋一仍然坚信该作在日本最终的销量可以达到500万本。

MASTERMINDS

特别策划

特2 超薄PS3大泄密!

02 索尼: 我们的技术领先任天堂数个世代!

22 任天堂游戏长卖的秘密

56 游戏音乐人的文艺沙龙

REMARKABLE REPORTS

电视观点

08 从PSPGO关注SONY的未来

08 最后的最后一战, BUNGIE告别HALO系列

10 传播盗版要坐牢? 侵权行为罪难逃!

10 满分的奇迹, 到底是什么促成的?

GAME GUIDES

攻略人行道

36 怪物猎人3

44 勇者斗恶龙9

FIRST LOOK

无双报道

12 最终幻想14

16 薄暮传说

15 真女神转生

16 战场的武神2

18 最终幻想13

19 忍者龙剑传Σ2

21 真三国无双

21 战国无双3

封面定档

04	游戏新闻版	52	电子的惊奇
09	夜风直落帖	53	神论
11	汉化专递	54	电脑游戏评论
26	游戏铁板阵	58	新作游戏发售表
28	南关东的家	62	中国玩家感动系列
33	龙哥热线	63	网游精英
35	机甲手札	64	王牌制作组专访
50	GAME BAR	68	端木博谈
51	原创基地	68	电击光盘
51	原创基地	68	电击光盘
51	原创基地	68	电击光盘
52	原创基地	68	电击光盘

本刊声明

● 本刊所有稿件未经授权不得转载, 严禁抄袭。如发现, 则根据相关法律法规追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿, 不得一稿多投, 所使用的图片或文字皆由投稿者负责。对于侵犯他人版权或其他权利的稿件, 本刊概不承担任何法律责任。● 本刊所有对投稿文章的内容, 如投稿不可删改, 请投稿者在来稿时注明。作者自原稿来, 未删一稿。● 本刊所有稿件, 恕不接受关于游戏内容、情节或游戏机制的电话询问, 对以上问题有疑问的读者, 请写信或电子邮件咨询, 敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题, 请来信或电邮进行反馈, 电话如下。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFTWARE VOL.258 电子游戏软件 CONTENTS

招聘信息

■ 编辑招聘要求: 1. 精通日文(一级者优先); 2. 了解游戏历史及文化; 3. 有创意, 能策划专题; 4. 文笔流畅, 思想活跃; 5. 能加班熬夜
■ 编辑招聘要求: 1. 熟练掌握苹果机, 精通Photoshop与Freehand; 2. 有至少一年的杂志排版经验, 了解书刊制作流程, 能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3. 热爱美术设计, 接受过系统的美术教育; 4. 了解电视游戏者优先; 5. 能加班熬夜
■ 视频招聘要求: 1. 熟悉各种视频制作软件; 2. 精通3D动画制作; 3. 有视频制作经验优先; 4. 熟悉电子游戏, 请个人简历(写详细, 并说明自己的强项)及相关展示能力的作品(类型题材不限, 如有杂志经验, 请附带制作过的杂志样稿)发送至——
地址: 北京东安门内大街75号信箱 电邮: 电邮接收
邮编: 100011 咨询电话: 010-64472920
电子邮箱及作品请寄至: yp@vgame.cn

版权信息

■ 主办单位: 中国电子学会 ■ 第二主办单位: 北京思得易智中心
■ 主管单位: 中国科学技术协会 ■ 社长: 李志武 ■ 副社长: 《电子游戏软件》杂志 ■ 总编: 黄星晨 ■ 副总编: 杨帆 ■ 执行主编: 杨柯安 ■ 编辑: 胡中林 李浩 李响 刘鹏 彭建斌 ■ 美术总监: 郑永伟 ■ 美术编辑: 王新芳 刘晨 ■ 联系地址: 北京61-66信箱 ■ 邮政编码: 100061 ■ 编辑电话: 010-64472729-402 ■ 编辑部电子邮箱: dr@vgame.cn ■ 传真: 010-64472184 ■ 编辑部电话: 010-64472177/64472180 ■ 广告部: 北京工商大学82109 ■ 广告部地址: 北京当代广告有限公司 ■ 广告联系: 杨帆 ■ 广告电话: 010-64472920 ■ 广告电邮: adv@vgame.cn ■ 订户: 全国各地邮局 ■ 国内刊号: CN11-3505/TP ■ 国际刊号: ISSN 1008-5032 ■ 邮发代号: 82-648 ■ 法律顾问: 刘宏 北京康达律师事务所 ■ 官方网站: www.vgame.cn ■ 官方微博: www.magizone.cn



忍者龙剑传Σ2

Focus on Game News

VOL 258

游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!

SCOOP
日本专讯SE公布2009财年第一季度财报
收购Eidos,欧美不利导致赤字

本刊讯 SQUARE-ENIX于8月初公布了2009财年第一季度的结算报告,由于Eidos相关等一系列欧美业务的不利,公司整体呈现亏损的概况。

SE本季度的销售额为293亿9900万日元,同比去年下降1.2%,游戏部门销售额85亿1200万日元,同比去年增长7.2%,公司整体税后利润为16亿7200万日元赤字,同比去年28亿8300万日元赤字大幅下跌,游戏部门税后利润9亿9200万日元赤字,同比去年16亿6500万日元赤字同样大幅下跌。造成亏损的原因主要是对Eidos公司的收购事宜,除去收购费用外,

偿还Eidos所欠的债务也出现了不小的开销,加上欧美地区游戏软件销售不景气,北美欧洲销售额与利润均遭挫败,均在30至40个百分点。不过下半财年将有DO9登场,SE本财年的报表应该会相当平稳。

EVENT
欧洲专讯SCEE公布科隆游戏展参展名单
大量新作在列,展前发布会瞩目

本刊讯 2009年在德国科隆举办的GamesCom游戏展即将于8月19日开幕,各大厂商的展前筹备也都进入了冲刺阶段。近日SCEE公布了参展游戏名单,传闻已久的三小时发布会也将再度吸引人们关注。

SCEE参展的PS3游戏包括:《神秘海域2》、《战神3》、《暴雨》、《MAG》、《拉切特与布拉克 时间裂缝》、《歌星》、《虚拟农场物语》、《白骑士物语》、《Buzz!》和《漫画英雄在线》。PSP游戏包括:《GT赛车P》、《小小大星球》、《摩托风暴》、《杰克与达斯特 失落的边境》、《Invizimals》和《海豹突击队》。

此外还有一些PSN下载游戏展出,以及据说正在开发中的五款未公布大作将首次与玩家见面。至于展前的三小时发布会,目前传言甚盛,最大的可能是超越索尼PS3将在发布会上正式公布,这层神秘面纱隐藏的谜底到底是什么,只有等到18日晚间的发布会现场才会揭开了。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●根据Activision的最新财报显示,于07年底发售的《使命召唤4 现代战争》全平台合计售出了1400万套,成为系列史上销量最高的作品。以此为契,Activision表示为了回馈玩家们的热情,将为此作提供新的DLC下载,以满足狂热的游戏热情。另据消息,预定今年11月10日发售的《使命召唤 现代战争2》游戏预约数量已经达到了惊人的程度,预计正式发售后会创造新的销售奇迹。

●KOEI公司最近召开了大型新作发表

会,正式公布对应Wii平台的新作《战国无双》。游戏将采用全新的引擎制作,分为三个故事年代展开整个游戏,展现不同时代战国英雄们的传奇故事。新作将追加黑川官兵卫、甲斐德川、加藤清正三名新角色,原有的老角色也会采用新的建模和动作。游戏上市时间为今年11月。



《战国无双》发布会合影

EVENT
美国专讯Xbox360 夏季面板8月11日更新
游戏安装容量减小,全新服务登场

本刊讯 微软预定将在即将到来的8月11日,通过Xbox LIVE对X360进行新一轮的系统面板升级,并在前段时间进行了抽选式内测,根据消息,本次更新追加了不少令人惊喜的实用功能。

根据参与了抽选内测的玩家反馈,微软这次似乎对硬盘安装游戏方面进行了优化,很多游戏安装后的容量都比更新前小了许多,大约缩减幅度在5%到20%之间,甚至有从1GB缩减到几百MB的情况(如拳皇12),这种减轻对小硬盘用户来说无疑是天大的好消息,可以安装更多的游戏到自己的硬盘上,大硬盘用户也能节省大量的硬盘空间。除此之外,LIVE卖场还会新增专门的X360游戏下载服务“Xbox Live Games On Demand”,以及Netflix聚会、人偶娃娃等新功能,这些在先前的内测中就已经得到确认。等到8月11日,打开你的360登上LIVE,即可享受夏季更新带来的无穷乐趣。



一手捧一怪物(PS3)喜笑颜开的玩家们,这是款神作,也是销量最高的第三方游戏。

SOFT
美国专讯《现代战争2》豪华夜视仪限定版
只产一次绝无二版,欲购请从速

本刊讯 《使命召唤 现代战争2》是今年最值得期待的超大作之一,而厂商也在不遗余力地提升它的商业价值,最近一款附赠夜视仪的豪华限定版出现在我们眼前。

Activision的经理Robert Bowling确认了这款豪华限定版的收藏价值,称这是为最狂热的游戏爱好者制作的极致收藏品。厂商从一开始就考虑到很多玩家想要尽早玩到游戏的愿望,以及对该作无限的期盼,生产这款豪华限定版就是为了满足玩家的收藏欲望。限定版的出货数量将会非常稀少,并且绝对不会再生第二次,“首发一个月后你都不会再看到限定版的销售,因为它们都已经到了收藏家的水晶柜中。”关于限定版附带的夜视仪,Robert Bowl表示这是一个非常具有创意的点子,它的存在就是为了让玩家们惊艳,这是推翻了很多方案,最终决定的设计,豪华限定版将会得到价值上的永恒。



关注一下

●PC平台恋爱AVG名作《白色相簿》将在近期登陆PS3平台,并以高清分辨率进行重制。游戏是以大学生恋爱情节为题材的GAL类型游戏,游戏中女主角的声优阵容最为豪华,平野绫、水树奈奈、外崎美绪、一色真绪均在作品中倾情献声,音声爱好者千万不要错过。

●索尼宣布其在欧洲PSN上提供的Vista音乐下载服务累计下载量已经突破了100万,短时间内受到了出乎意料的欢迎,索尼表示近期也将为美国PSN上提供此项服务。日报和港版推出计划尚未确定。

SCOOP
美国专讯Activision公布09第二季财报
MMO网络游戏利润贡献最大

本刊讯 Activision Blizzard公司8月初公布了2009财年第二季度的财报结果。在全球性多平台经营下，公司保持了高销售、高利润的业绩，纯利润接近两亿美元，成为最能赚钱的第三方。

Activision与Blizzard自从去年合并后，两家擅长的全球性经营体系更加如虎添翼，无论是PCGAME、TVGAME、网络游戏还是其他领域均畅游无阻。本季度公司总营业额达到了10亿3800万美元，比原预期的10亿美元还要高一些，税后纯利润为1亿9500万美元，在第三方游戏厂商中算是非常能赚钱的例子。在这其中，MMO网络游戏占据了收益的最大份额，《魔兽世界》等全球最多人气的多人在线游戏依然给公司带来源源不断的钞票，不过过去、现在还是将来这都是带来利润最大的一块。其他方面，X360与PS3软件销售各占据了22%和18%的销售份额，Wii只占了11%，这种比例在目前第三方中很少见，也间接证明了Activision Blizzard在高清游戏平台下的力度是非常大的。

EVENT
日本专讯KOEI计划将在越南开设新工作室，10月开张
廉价劳动力减少开发成本，意欲扩大亚洲市场

本刊讯 来自《日经产业新闻》的消息，KOEI公司计划近期将在越南成立新的下属游戏工作室，以雇佣当地员工的方式，减少日益庞大的游戏开发成本。

预定成立的新工作室名为“Koei Tecmo Vietnam”，不过据称将作为KOEI的下属子公司设立，并非合并后的KT名下，KOEI对新公司出全资，工作室办公地点设在越南首都河内，预定今年9月中旬正式运营。目前KOEI正在着手公司内部领导层的重组和新员工的招募工作，新员工将主要被派往越南当地人，经过筛选后，这些被录用的新员工将被送到日本和中国的KOEI公司接受培训，合格后上岗，因此员工素质不会与其他地区相差多少。当然，相对低廉的薪金水平才是KOEI最大的目的。

在发达和欠发达地区成立工作室开发生产是商业中的一大惯例，索尼和任天堂都有在中国的游戏主机生产工厂，KOEI这样如此做会做生意的公司，廉价劳动力



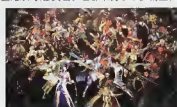
的手段当然不会错过。

KOEI在越南设立工作室，除了廉价的劳动力外，恐怕还有别的原因，无非是现在在KOEI唯一可以信赖的赚钱项目，而欧美无双系列没有市场，开闢东亚市场是一个出路，越南这个地方也因此而选。

SCOOP
日本专讯KT公布第一季财报
无双撑起脱光天下

本刊讯 KOEI TECMO公司于8月初公布了2009财年第一季度财报的结果，在合并公司的第一次结算中，KOEI的“无双”成为了撑起公司身家性命的主要力量。

KOEI TECMO于今年4月1日正式成立，两时也是2009财年的开始，从这一天起KOEI与TECMO将合并财务报表。在刚刚过去的第一季度中，公司销售额达到69亿7000万日元，游戏部门销售额为44亿1500万日元，公司整体税后利润为负1亿2020万日元，游戏部门亏损达5亿1700万日元，造成亏损的原因主要是开发费用均已支出，但作品发行却集中在下半年，所以全年业绩预期依然可以看好。季度游戏方面，PS3和X360的《真三国无双5》取得了日本35万套的好成绩，在欧美上市的《高达无双2》及FSP的《真三国无双联合突击》也都取得了不少销量，无双系列作品的热卖多



了绝大多数畅销了，KT完美继承了光荣的传统传统。

SCOOP
日本专讯KONAMI公布09第一季度财报
同比去年降幅巨大皆因MGS4

本刊讯 KONAMI公司于8月初公布了2009财年第一季度财报的结果，凭借体育、音乐类游戏的热卖，公司本季度取得不错的销售成绩，不过缺少了去年同期MGS4的关系，利润同比降幅相当巨大。

今年4月至6月间，KONAMI季度销售额达到559亿7500万日元，同比去年下降20.9%，其中游戏部门销售额246亿1000万日元，同比去年下降45.1%。税后利润方面，公司整体获利9亿4000万日元，同比去年下降92.3%，游戏部门获利15亿4700万日元，同比去年下降98.2%。造成如此大幅度减收的情况，主要是因为去年同期PS3游戏《合金装备4》的全球热销，大幅度提高了去年的销售利润，而今年没有游戏大作发售，形成相对上的利润降低。不过日本和欧洲地区体育音乐类游戏依然销售上佳，《实况足球2009》和《大联盟2009》等作品保持着持续热卖的热度，欧洲的《DDR》新作也相当受欢迎。综合来看，日本仍然是其份额最大的市场。



HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●根据统计，于8月1日在Wii平台发售的《怪物猎人3》首周销量达到了52万套，此数字仅次于Wii第三大累计销量最高的《大鼓达人3》（58万），打破记录成为Wii销量最高的第三方游戏几乎已成定局。以此带动，当周Wii硬件日本销量达到了空前的9.3万份，是前周销量的4倍以上，而《怪物猎人3》Wii主机同捆版消化率也在6成以上。

●来自kotaku网站的消息，据称Activision将在今年11月10日推出Wii版的《使命召唤4 现代战争》，时隔两年后将这部历代最高杰作搬上当初错过的Wii平台，目前Activision还未对此作出官方证实。

●EA首席执行官John Riccietello最近在公司季度财报中，正式确认了《荣誉勋章》系列新作的存在，游戏正在筹划开发中，不久之后玩家们就会玩到这款经典历史题材的FPS游戏新作了。

●据悉，日本DDM TV已经确认，将在PSN上开放PS3成人AV电影的下载服务，玩家可以在PSN上下载各式AV影片到PS3上观看，而且这些影片都会以高清蓝光级别的分辨率呈现，这对PS3的电影播放市场无疑是个相当大的刺激。

●根据统计，NGC于8月8日上市推出的PS2版《SD高达G世纪战争》首日即取得了13.6万套的高销量，消化率达7成以上，很多游戏专卖店当天的存货均被一抢而空，出现缺货情况，在如今PS2上还能出现如此热销场面实在令人惊叹，此外游戏的Wii版也于同一天上市，销量约为2.1万套，与PS2版销量相差近7倍。

●科隆游戏展最近确定了各大厂商新闻发布会的时间，SONY和KAE将在8月18日，8月19日将会有微软、KONAMI、NGI、Turtle Entertainment、Bethesda Softworks等厂商的发布会召开，目前德国时间与北京时间相差6小时，第一时间关注的玩家们提前做好准备。

EVENT
日本专讯日本法院判决烧录
侵权人两年半徒刑

本刊讯 日本东京地方法院最近审理了一起烧录卡侵权案件，以非法复制NDS游戏数据，并上销售为罪名，判处侵权男子两年零六个月徒刑，这是日本一起因游戏盗版侵权而进监狱的案例。

根据报道，该获刑男子曾非法复制拷贝NDS游戏软件ROM，并通过一家名为DSGAMEJAP的网站上传，并以每款500日元的价格进行下载销售，从2007年8月至2008年11月间，该男子用相同手段贩卖NDS烧录游戏获取了450万日元的巨额暴利，年收入高达930万日元，这种行为无疑严重侵犯了游戏开发者的利益，也触犯了日本的法律。负责审理此案的法官对媒体表示，该男子的行为是对他人劳动成果和巨额开发费用的践踏，影响和危害极其恶劣，必须受到严惩。根据日本著作权法和商标法，除了判处该男子两年半徒刑外，还附加罚款、附加税等合计900余万日元的赔偿金。

日本下狱还要付钱，被扣到判刑，而身处“成熟市场”的我们，到底是幸福呢还是不幸呢？

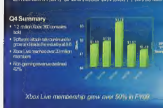


微软发布2009第一季度财报 Xbox360业务持续两年保持盈利

本刊讯 微软公司于7月来公布了2009财年第一季度的财务报告，受经济不景气影响，公司整体利润比去年同期有所下降。

去的三个月中，微软的整体利润为30.5亿美元，对比去年同期的43亿美元下降了约29%，公司的所有部门均有不同程度的下滑，相对的Xbox360部门下滑幅度较小，只是盈利空间略有减少。在过去的财年第一季度中，微软在全球范围共售出了120万台Xbox360，比去年同期下降了约10万台，基本保持在同一水平。而过去一年共售出1120万台Xbox360主机，同比前年有着大幅度增长，连续第二年保持业务盈利的好势头。相比之下上季度这种小额下滑基本可以忽略不计，因为随着每月市场热度的不同，各大平台都有着上落与下滑的周期。而包括Xbox、Zune等业务在内的微软娱乐部门，利润同比去年下降了25%，大部分都是Xbox360以外的业务形成的，Xbox360和PC游戏平台仅有12%下滑，这部分是由于软件售价下调引起的，也就是所谓的降价效应，199美元的Xbox360还是给微软带来了一定期利润影响。不过X360业务还是保持着连续第二年盈利的好势头。

Entertainment & Devices Division Revenue



↑ 大打价格战虽然对微软来说不算什么，但利润的下降是无可避免的。

《战地43》创在线游戏销售记录 EA：我们创造了下载游戏新标杆

本刊讯 EA公司宣布，旗下的DICE工作室于Xbox LIVE和PSN平台推出的游戏《战地43》销量已经达到60万套，并创造了单日、单周、北美地区等多项在线游戏销售记录。

《战地43》是一款以二战为题材的多人在线游戏，已通过Xbox LIVE和PSN同时提供付费下载。游戏中玩家可以驾驶坦克、飞机。各式战斗机械装备大规模的集团会战，与多名玩家一同享受真实又刺激的团队对战，并在前作基础上用新引擎加以改良，体验随海空全方位的战斗乐趣。EA确认，该作于7月10日推出后，在Xbox LIVE和PSN都受到了极大欢迎，下载数量持续攀升，同时在线游戏人数也居高不下，LIVE玩家仅用了5天就达成了74300万杀敌数，PSN玩家十天也达成了同样的记录，其人气之高可见一斑。游戏的制作人Gordon Van Dyke表示，能与制作《战地43》的开发是十分快乐的事情，能创下如此佳绩所有的开发人员都感到非常自豪，“我们创造了下载游戏的新标杆，成本低廉的《战地43》为厂商和玩家都带来了无穷价值。”

《战地43》自推出后一直是会员限定下载，LIVE上的对战人气相当之高，有机会一定要体验下，你一定会被深深吸引。



↑ 飞机坦克加战，海陆空全方位的团队体验真的非常震撼，人气一直居高不下。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

● 根据统计，SE7月11日发售的NDS《勇者斗恶龙》创造了新的NDS游戏销售记录，该作上市三周内累计销量已经突破30万、约为321万7500套。为NDS史上销售最快的游戏。以此带动，发售当周日本地区NDS系列主机销量达到了14万之多，是前周的两倍以上。

● TECMO宣布PS3版《忍者龙剑传2》的发售将于今年9月29日发售，比日版的10月1日提前两天。GameStop还将有独家限定收藏版推出，包括游戏

本体、官方游戏漫画、设定画集和服装下载兑换码等丰富内容。通常版售价59.99美元，限定版为69.99美元。

● Turn 10公布了X360独占竞速大作《极限竞速3》的发售日及上市详情。该作定于今年10月27日发售美版。GameStop还将发售独家限定收藏版，除游戏本体、限定战将给予玩家Forza社区的VIP资格，可从100部独占车辆中获得50部VIP限定车辆，还有一款2GB的U盘和精美的钥匙链赠送。

● SCE宣布风趣精美美游戏《胖公主》将于7月30日同时发售。欧、亚、PSN平台，以14.99美元的价格提供免费下载。游戏支持最大32人同场竞技。

UBISOFT发布2009第一季财报 利润大幅下滑大量作品将延期

本刊讯 法国育碧（UBISOFT）于7月27日发布了2009财年第一季度财报，由于各种原因，公司收益比去年同期大幅减少，而预定本年发售的诸多游戏大作均受到延期处理。

本季度统计时间为09年4月1日至6月31日，在这三个月中，育碧几乎没有怎么样样的作品推出，像《狂野西部》这样的大作因为发售过晚也被算进了财年第二季度中，因此新项目上可谓毫无建树，对比去年同期，公司收益下降了约50%，原先预定的产品销售目标没有达到预期。而不利的消息不止这些，预定在2009财年发售的一系列游戏项目都可不同程度地遇到了延期待遇，今年E3展上作为X360独占大作宣传的《分裂细胞 断罪》，从原定的财年第三季度延期至财年第四季度，也就是2010年1月至3月期间，同时延期到这个季度的还有Wii平台的《Red Steel 2》。另外，原定在第四季度发售的《幽灵行动4》被延期到了2010财年，本财年想玩到是不可能了。对于现在的育碧，我们只希望他能推出精益求精的精品，少些量产化的平庸之作，那样对于自己玩家家都有好处。

育碧也将参加即将到来的德国科隆游戏展，下半年预定发售的游戏都将在此出，让我们见证一下育碧今年的雄心壮志吧。



↑ 《分裂细胞 断罪》是目前UBI的最大赌案，希望它能交到好运。

2009年ChinaJoy于上海落幕 网游、TVgame、与排排站的美女

本刊讯 就像每年一次的例行作秀，今年的ChinaJoy再一次在网游与美女的海洋中落下了帷幕，由于SCE已经退出，本届CJ能给我们留下印象的，似乎只剩下零星的一点，和一排排琳琅满目的美女了。

由于连续六年参展均无效果，SCE今年退出了ChinaJoy，这也使得本就非常稀少的TVgame更加难觅踪影。纵观全场，只有EA的《EA Sports Active》、arc syetem的《节奏钢琴大师》算是小小的亮点，后者还是以街机游戏的名义展出的X360繁体中文版，显得很不论不类，颇为华丽的展台不知为何这款游戏提高多少大陆知名度。其他诸如UBI的《波斯王子》、天奇的《真三国无双ONLINE》等也只不过是拥有TV游戏的PC游戏。除了这些，盛大、腾讯、完美时作为代表的国产网络游戏大军占据了CJ的每一个角落，其中还掺杂着一些另人哭笑不得的山寨产品，也算是中国特色了。当然，不能不提的还有那人数越来越多的，穿着越来越暴露的展台girls，制服、吊带、短裙、各式COSPLAY应有尽有，风头甚至超过了游戏本身，实乃本届CJ最突出的一道风景。

另外还有个遗憾，暴雷的《星际争霸2》因“血腥”原因没有通过管理部门的审批，无奈失约本次CJ，对比展会满天飞舞的美女，真是不该说什么好话。



↑ CJ如今的卖点似乎已经不是游戏，秀美女才是展会的真正主题。

音的声优和开发人员的寄语，还有精美的彩色插画。

● SQUARE·ENIX公布了一款以NDS新作《沙加2 秘宝传说》为主题的同捆限定版NDS主机，机身为全金属调，上印有《沙加》系列20周年纪念的金色徽章，预定今年9月17日与游戏同时上市。



SCOP
日本资讯CAPCOM公布09财年第一季财报
整体增产增益生化5破500万

本报讯 CAPCOM于7月6日公布其2009财年第一季度的财务报表,凭借《生化危机5》全球持续热销,4月至6月间公司销售额与营业利润均保持了增长的趋势,还公布了整财年的软件出货计划。

本季度CAPCOM全球范围销售额达到了197亿9700万日元,同比增长了19.2%,税后纯利润为22亿3000万日元,同比去年同期增长了6.4%。这些数字地部分是由家用机软件销售促成的。在这其中,《生化危机5》无疑是最大功臣,尽管寄予很高期望的《生化危机》在全球市场均遇到销路,但3月份发售的《生化危机5》在其后的三个月内销售势头极为迅猛,X360与PS3版的销量均块块直上,截止本季度设计结束,该作全球出货已经突破500万大关,成为了系列出货量最大的作品。另外8月1日在日本上市的《怪物猎人3》通过零售商订货,出货量已经接近100万套,证实了之前的传闻,这也成为了Wii平台日本第三方首个出货100万的游戏。CAPCOM同时还确认了全财年出货计划,《生化危机5》全年继续出货60万,《怪物猎人3》预定全年出货200万,《失落星球2》预定全年出货270万。

CAPCOM现在是混得最滋润的日本第三方,只要拥有平台全球化这块牌,C社就赚不着。



↑《生化危机5》会在500万的基础上继续向上努力,这是系列最红火的一次。

EVENT
日本资讯狩猎解禁!《怪物猎人3》首发
秋叶原迎来500人排队长龙

本报讯 日本东京时间9月1日上午10点,CAPCOM的看家大作《怪物猎人3》正式在日本全日本发售,各地区的零售店迎来了极为火爆的热销场面。

在秋叶原,很多玩家在前一天晚上11点就来到店门口排队占位,随着时间的推进,聚集的玩家越来越多,到8月1日上午9点,有的零售店门前已经抬起了500人的长队,由于人数过多,游戏店工作人员及交警不得不把这些人引导到路边以免影响交通。这样这样,排队的人群也站满了半条街,不少玩家一边玩着PSP的《怪物猎人P2G》一边等待着首发的到来。秋叶原的Yodobashi Multimedia Akiba像迎接一位英雄到来一样。

当天上午9点举行了首发倒计时活动,制作人辻本良三同时出席,随着倒计时结束,在场所有玩家齐声高喊“狩猎解禁!响亮的欢呼声回荡在秋叶原的半边天。大批玩家拿到游戏后纷纷合影留念,一时间销售《怪物猎人3》的游戏店内外都成了欢乐的海洋。辻本良三还在Biccamer店内把游戏亲手交到玩家手中,并签名留念。与此同时,CAPCOM在上十点正式开通了《怪物猎人3》线上服务器,开始了新作的网络运营,官方狩猎活动也同时展开。

在如今的日本,能有如如此热销场面的游戏已不多见,除了DO和FF,怪物猎人已经成为了新时代的日国民游戏。



↑在场的“人海齐声”狩猎解禁,那场面就像迎接一位英雄到来一样。

SCOP
日本资讯SONY集团公布2009财年第一季度财报
全领域全地区亏损加大遭受巨额赤字

本报讯 SONY公布了集团2009财年第一季度业绩报告,由于游戏、家电、数码等各领域业务的全面亏损,集团蒙受了200多亿日元的赤字。比去年同期大幅减少。

延续上一财年结算的巨额赤字,4至6月间SONY的业务销售状况依然没有好转的迹象,传统家电、数码相机销售依然不景气,继续保持亏损,无论是日本还是欧美日本年均销量数位数百分比同比减少,尤其是欧洲市场,达到了40%之高。亏损严重户游戏部门更是雪上加霜,不仅PS3、PSP硬件销量减少,软件更是销量减少了一半,再加上PS2余热作用的逐渐降低,对整体收益的拉动作用越来越小。整个SONY集团只有电子书阅读业务呈现增收,但这一点利润显然无法弥补整体的损失。对比去年同期734亿日元黑字,本财年第一季度257亿日元黑字可谓惨不忍睹,当然,从去年下半年开始的全球金融危机给SONY带来的影响是不可忽视的,这让SONY上一财年受到了2277

亿日元赤字。本季度结算SONY同时调整了本财年预期,由原来的1160亿日元赤字提高到1166亿日元赤字。愿SONY早日摆脱经济影响重振雄风。

对于PS3的价格问题,业内外对索尼的怨言由来已久,要求PS3降价的声音一浪高过一浪。但根据索尼的这种状况,降价只能带来更大的亏损,索尼紧紧牙关坚持不降价也是无奈之举。要打破这种局面,即将到来的科隆游戏展是个契机,比如超薄版PS3。



索尼集团CEO山田康隆,一个比较年轻的技术型CEO,肩负着索尼集团的未来。

SCOP
日本资讯任天堂公布2009财年第一季度全球财报
软硬件均销量下滑营业利润降低,但依然赚钱

本报讯 任天堂于7月6日公布其2009财第一季度的财务报表,今年4月至6月间,任天堂在硬件及软件方面均呈现明显的销量下滑,销售额也因此大幅减少,但任天堂并没有因此改变全年销售预期。

本次统计包括任天堂全球范围的业绩状况,和其他众多日本公司一样,任天堂同样没有脱离业绩下降的情况,主销机型 Wii和NDS上季度的销量较前比前季度有了大幅

度的降低,同比去年同期降幅最高达57%,从去年的517万台下降至223万台,NDS则是从694万台下降至597万台。软件方面,Wii游戏比去年同期从4041万套下降至3107万套,NDS软件从3659万套下降至2909万套,降幅都很明显。

虽然软硬件均有所下滑,但任天堂认为这只是市场周期性饱和,和游戏淡季带来的暂时现象,而且这点业绩小幅度下降对任天堂总体的盈利根本不构成实质影响,因此并未对全年软硬件的销售预期做出调整,2009财年Wii达2500万,NDS3000万的销售目标不会改变,当然全年预期也保持不变。

其实对于任天堂来说,每天数钞票到手的日子都已经过惯了,仅靠固定的几个品牌就能过衣食无忧,短销的销量下降只是小插曲而已,通过市场回暖和薄弱的调整,热销的势头依然会轻松保持下去,就像吃饭总会有没胃口的时候,等到牙好胃口好的时候自然就会吃嘛嘛香。



↑任天堂的身家就像这座新盖的大楼一样高大而坚不可摧。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●根据统计,7月30日于日本上市的X360大作《战争机器2》首日取得了3.9万套的成绩,消化率约为50%,其中限定版2.6万,普通版1.3万,作为在日本发售的枪类题材游戏还算不错的成绩。

●根据统计,SNK一代格斗天王系列的最新作品《KOF12》日本上市仅取得了首日1.36万的销售,其中PS3版9300套,X360版4300套,消化率只有25%。基本可以用“暴死”来形容本作的成绩。

●THQ公布了2009财年第一季度业绩统计,该季度公司的销售额为2亿4350万美元,税后纯利润为640万美元,比去年同期大幅增长,达成成绩主要归功于游戏软件《FC 2009 Undisputed》的火爆热销。

●SCE公布了PS3《神秘海域2》日版的上市消息,该作日版正式名称定为《神秘海域 黄金刀与消失的船团》,将于今年10月15日发售,价格5980日元。

●SCE宣布今年系列最新作PSP版《大众的奥狄斯》将于今年10月1日发售,实体与网络版同时发售,UMD版价格为2980日元,PSN下载版为2390日元,游戏收录了12种既简单又有趣的迷你游戏,如弹珠机、拳击、模型大赛等。

●原《荒野兵器》系列制作人金子彰史成立的软件开发公司“Whic Craft”于近日宣布正式成立,该公司已经在去年成立,并着手PSP和NDS游戏的开发,本次正式宣布开业也是为了配合PSP新作《魔法少女》和NDS游戏《THE裁判官》的推出。

●SCE表示已经为PS3软件库多罗新闻站申请连续更新1000天的吉尼斯世界纪录,这款PS3免费下载软件从2008年11月11日PS3首发开始提供下载,其后SCE每年都会提供相关资讯,也就是一些游戏及周边的每日新闻,到今年8月4日,该软件就将迎来连续更新1000天的吉日,SCE届时会有特别的纪念活动举行。



电软视点

从PSP Go 关注SONY的未来……

如果要讲SONY在这个次世代里面面临的挑战,莫过于需要更高开发者的支持:按当前SONY在游戏界的处境来说,就算还没有真正的面临挣扎的窘境,但是开发商始终需要为他们的游戏在不同平台中做出艰难的选择。

Microsoft在所谓次世代的争斗中远远地坐上了市场引领者的位置。Nintendo现在能够做他们想做的事情并且都能从中大赚一笔,更有Apple则利用其产品打破了传统的掌机市场游戏软件的开发和销售模式,而只有SONY时常常遭受来自开发者的各种打击。现在比较尴尬的是除了SONY自家的或者签订协议的第三方独占游戏外,P3的独占软件阵容里已经基本再也找不到往日PS2时代那些成堆的软件身影了。



1 psp和nds目前可以说并不是层面, sony真正的对手是apple.

特别是对于PSP而言,情况明显是相当糟糕,虽然PSP的销量达到了还算惊人的5000万台,但是出于软件方面的支持是相形见绌的。然而,SONY已经准备好了来逆转这一切。

本週3发布会SONY借PSP Go的亮相做出了迄今为止所有格式主导者从未企及过的最大胆决定:没有光存储介质,游戏完全数字下载。如果把Apple的举动暂时放在一边,SONY的公布显然是为传统游戏市场模式关系中的主机厂商、开发商以及直接收入来源的零售商三者提供了新新的观点。现在SONY为他们的整机同时提供了适用于老型号的旧有光盘版以及面向PSP Go的完全数字下载,而显然他们的侧重点在后。

但仅仅凭借发布新的硬件并不能成功,开发商和消费者对PSP的既定印象,SONY需要软件阵容,还有主机。然而在推动硬件的软件(首发软件)以及推动软件阵容的硬件装机量之间总存在着明显的决策问题。

现在他们的策略是,与其去寻找新的注重于数字开发的小组,还不如通过简化程序/移植过来寻找更加小巧的项目,把它们归拢到一个新的PSN商店的游戏品牌中去,并以具有竞争力



↑将两台机器放在一起比较,还是psp go更能一臂。

的价格来推向市场。换句话说,就是模仿Apple公司iPhone和APP STORE的成功模式,把它用到自己的硬件中去。

SONY欧洲开发部主管Zeno Colacic,正是他在领导PSP的这次新变革。Colacic说,“在SONY工作最能让我兴奋的就是目睹巨大变革的发生,而目前变革就是消费者这个正在以一种截然不同的方式来消费数字产品。”回到PSP首发的2008年,之前SONY从没有过这样的设备。

当时这样一个精致的产品就在这样一个“真空”的没有人会知道之后发展的情况下诞生了,之后DS凭借强大的软件阵容压倒了PSP的销量,Apple也依靠他们小巧的手机从中获利并且使开发商感到惊奇。正是这些毫无争议的残酷的

事实提醒了SONY。SONY一直以来都努力找准自己的定位,致力于将这样尖端的产品向首发FANS之外的广义上的电子产品消费群体推广。PSP Go和SONY的向数字产品扩展就是用来迎合这些消费群体。但是这并不意味着SONY过去几年都没有想到在这个领域做尝试。

也许现在P3的装机量暂时落后于其他主机,但是PSN在线服务一直以来都是在不断的开展数字销售,比如本社的PSP GT5和WipeOut,前者同时提供了SD和PSP下载的方式贩卖,而后者则只提供了网络销售。

SONY官方表示,到2008年末,PSP的软件传输通道将变成“流水线”模式,将会有新的软件投放市场,并通过PSN商店来贩卖。而且这些新的软件内容会在PSN拥有它们自己的专用版块,会在不同于目前使用的PSN商店版块出现。在新的机制下,如果开发的产品从规模的项目,那么SONY的质量管理机制也会相应的缩小规模。SONY的目的是寻找适合市场的最优解决方案,他们要让软件来寻找自己的定位,因为真正用到软件的是市场。那么我们就拭目以待PSP Go上市以后的表现,是不是能成为SONY再次崛起的指路灯。 □文/七曜

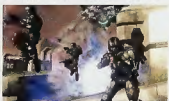
电软视点

最后的最后一战,Bungie告别HALO系列

《HALO》,大陆中文译名一般为《光环》或《光晕》,港台地区的官方译名则是《最后之战》。自从XBOX上的1代开始,HALO就成为了微软旗下当之无愧的顶级杀手锏,而负责开发制作HALO系列的Bungie工作室,也毫无疑问的成为了顶级游戏制作公司。然而,在最近的一次采访中,Bungie已经明确说出了在制作完《HALO 致远星》后,将彻底结束其的HALO系列制作生涯。

致远星,最后的盛宴

Bungie资深设计师Lars Bakken在伦敦接受CVG记者的采访时表示,预定明年发售的《光环:致远星》很有可能是Bungie最后一部光环作品:“对Bungie来说确实如此,他们不会再为该平台开发光环作品,但微软那边则不尽然。我们不清楚他们的打算,也许他们还有什么计划,也许他们此刻还不愿谈



起。而Bungie出品的光环游戏来说,ODST以及致远星可能最后的游戏了。”

一直以来,他们早已习惯将Bungie和HALO这两个名字自然而然的联系在一起。尽管,两年前Bungie工作室宣布脱离微软时,曾一度有许多人怀疑过其打算开始制作跨平台作品。不过两年过去后,Bungie依然在致力于光环系列作品的开发。这次突然宣布预定明年发售的“致远星”将作为其最后制作的光环作品,确实有些出人意料的感觉。那么对于玩家来说最关心的有两个问题:HALO系列以后还会出吗?如果继续出的话由谁负责制作?Bungie今后又有什么打算?

永无终结的最后一战

首先,大家不必担心光环系列会就此终结,有着如此超高人气的作品微软如果放手让它就此结束打死谁都不会有人相信。记得在3代推出时的时候就曾宣布过将是“最后一作”,仅从3代的结局来看,光环的辉煌以及人类的强盛的未来也算得上是圆满结局告一段落。

之后推出的几部作品,ODST是3代的外传,光环战争和致远星是前传,意思很明显:就算3代算是“完结篇”了,咱大可以在同时代或是前传上大作文

章。更何况,以光环的世界观设定来看,谁也没说过“光环”只有一个。回头再翻出十七八年的让你去推想也完全说得过去。所以说,《最后一战》是绝对不会真的就是“最后一战”的,就如同曾经幻想如今都“最终”到了13、4代一样。

至于Bungie之后,谁来继承这个重担,官方也已经给出答案了,那就是微软的内部小组“343 Industries”,该工作室由Bungie的前雇员Frank O'Connor领导,其曾经担任光环系列的开发监督,此外还有参与过MGS系列制作的Ryan Payton。虽然我们还无法确认其能否让光环系列质量更进一步,但至少应该不会太次。

Bungie,放手的勇气

虽然许多人可能不理解Bungie为何会作此决定,但想像一下一个制作组十一年如一日只开发一个游戏系列,即便该系列再成功,对于开发人员本身来说未必就是一件好事。如此漫长的时间被桎梏在一个系列当中,总会让人感到厌倦和枯燥的。

那么,在完成致远星之后Bungie有何后续计划呢?Lars Bakken表示:“致远星完成后,我们为开发一款原创



新作做好准备,但目前不能透露,我不知道何时我们可以透露详情,或许当我们准备好的时候吧。”虽然Bakken不愿意透露小组下一款作品的详情,但从他的话里看出新作很可能不再是第一款动作游戏“如果你回顾Bungie的过去,你会发现我们制作过很多不同类型的作品。从第一人称到第三人称再到即时战略,所以未来是任何类型都有可能发生。”

可能有人会质疑Bungie离开了微软和HALO还能否再达到同样的高度,但就个人看来,能够这么做也是需要相当的勇气和决心,仅就这种不泥泥于过去成绩的开拓精神就值得我们敬佩。特别是和大多数不思进取的日本厂商比起来,就量得尤为难能可贵。 □文/七曜

微软将360发动夏季中文攻势!

汉化专递

EXPRESS CHINESE

台湾微软近日表示Xbox 360将应暑期展开一连串夏季攻势,包括宣布扩大通路政策,公布达人推荐经典白金游戏、推出Xbox LIVE玩家回馈计划、提供夏季Xbox 360优惠方案等,让玩家度过精彩的暑假。台湾微软娱乐营销设备处副总经理周文英表示,预计年底达成125款中文游戏的目标,目前360中文游戏数量为“百出头矣,也就是设今年年底之前还将会有20多款360中文游戏发售。

现场同时也宣布,《最后 战3 ODST》与模拟竞速赛车游戏《极限竞速3 Forza Motorsport 3》将同步在台推出中文版。前南中文版预定9月22日推出,后者中文版预定10月推出。



台湾微软最近表示,360将应暑期展开一连串夏季攻势,包括宣布扩大通路政策,公布达人推荐经典白金游戏、推出Xbox LIVE玩家回馈计划、提供夏季Xbox 360优惠方案等,让玩家度过精彩的暑假。

生化编年史汉化版正式发布

上期本栏曾经向大家报道过由星组负责汉化的《生化危机编年史》,已经进入测试阶段即将发布,就在最近,本作的汉化版已经正式完工。本次采用的是汉化补丁的方式,补丁格式为.ppf。下载到压缩包内包含ppf补丁工具(ppf--o-matrc3.exe),使用方法非常简单:1.点击ISO File 行的软盘图标打开基础SO文件 2.点击Patch一行软盘图标打开ppf补丁文件 3.点击Apply按钮,时候看到Patch successfully applied即为完成。

一般情况下,游戏仅在日系系统的主机上默认为中文显示,其他语言的系统请使用引导工具强制语言为Japanese后运行,或者可以使用Vn GF汉化工具修改SO,以实现语言强制。自提SO请注意原游戏镜像的ID应为RBU-E08 版本1。另外,Wii版过的SO会无法正确进行游戏,请自行替换原版本rma n do或者寻找原始镜像。打好补丁的SO也将于随后由星组放出。

轶闻:印象最深刻的汉化

对于索尼这样的官方汉化团队来说,每年都要汉化十多款甚至数十款的中文游戏,那么,在这些汉化作品中,这些汉化成员自己印象最深刻的游戏又是哪几款呢?

团队负责人陈云云表示“虽然参与过许多游戏,但每款游戏均给留下不同的印象。”像是《迷津古城(CO)》第一版送到,并看到的确是自已写的中文显示在画面中的刹那曾经万分感动那历史性的瞬间。负责《命运传说2》时,每晚回家或躺到椅子上睡觉前必做的事是下载当天晚上完成的更新数据,6小时后又得爬起来开始烧录,也曾经为了揣摩每位角色而偷偷地半夜一个人在公司里独自自演游戏中的场景。因此,在汉化团队所在的办公室,对陈云云的一项不成文规矩就是 千万别在他睡觉时间他在干什么,即使有什么弄弄动作大家也都习惯性地不多过问,早已成了出名的“怪人”一个(汗)。

成员林柏群表示《小小大星球》是次非常愉快的工作经验。不只英国的制作团队Med a Molcau 非常Nice,也和韩国、日本等地的担当建立起了革命情感,达成了全球同步的目标。《小小大星球》除了提供玩家们彼此分享、发表创作的网络一样,但毫无疑问是付出大量心血的。都会有游戏事件的全新 游戏系统也一直在持续不断地进行。当然,绝对的工作量也很大。每天一早到公司信箱里都是《小小大星球》。另外,这次也做了许多像是公仔、环保纸袋、胸夹夹、杯垫、鼠标垫、月历等宣传物,感觉自己都快被淹没了(笑)。



每个汉化工作者印象最深刻的作品未必是社群和几乎每周 一样,但毫无疑问是付出大量心血的。都会有游戏事件的全新 游戏系统也一直在持续不断地进行。当然,绝对的工作量也很大。每天一早到公司信箱里都是《小小大星球》。另外,这次也做了许多像是公仔、环保纸袋、胸夹夹、杯垫、鼠标垫、月历等宣传物,感觉自己都快被淹没了(笑)。

成员刘国维表示,大部分中文游戏都力求达到与原版同步发售的目标,其中也有因发售日接近亚洲旧历年的游戏,这时他们便会极力争取较日本更早发售,如2008年的《MyStylst》。由于亚洲版的开发进度比日本版更紧迫,相关作业的进行就是马不停蹄地联系、确认、作业。2007年的《捉妖记 猴王受戒作》经过各种沟通和交涉,收录了游戏独有的隐藏角色和道具。此外《Hakune Matata》这款游戏名称的決定就 挺波折,虽然翻译量不少,到最后还因为感受到大自然的治理而感动呢。自从接触了《Hakune Matata》,就爱上了国家地理频道与动物星球频道等纪录片(笑)。

成员刘明表示,PS3的《湾氏神威豪斯》因为是与主机同时发售的游戏,在当时罕见的状态下还要同时发售,难度比平常高出许多倍,作业时间也是少得可憐。过了这么久现在应该可以说了,这款游戏从开始中文化到附赠特典只有2个星期 除了通作之外,最大的感谢要其它团队成员、制作部门、商品管理部门等所有人的帮忙,才能达成这不可可能的任务。

PSP《魔界战记2》汉化版乱码问题

近期PSP上发布的汉化游戏是《魔界战记2》,本作并非新作 而是移植自2006年2月23日在PS2家用机上推出的“史上最凶S-RPG”策略角色扮演游戏《魔界战记2》的PSP重制版。

这次的汉化补丁由多玩和PSPOne联合发布,在安装汉化补丁时有如下事项需要主脑:1.如果无法运行不了的情况请安装Microsoft .NET Framework 2. 由于系统字体特殊,程序员扩充了繁体繁体处理 导致很多部分的老档不兼容。目前已经发现的问题有我方队员人名、道具名、暗杀队的队员名、职业名及其序号。这些内容全部显示为乱码。目前的解决方法

是,除了职业名可以通过一次转账后恢复正常,其他的部分无解,包括打通关后领取的通关记录也是无效的。除了以上的内容外,其他汉化内容如剧情等完全正常。新开游戏或重度的话不会有上述问题。这个,感觉处理得挺不好,特别是对那些已经玩了N久日版的玩家朋友而言。



尽管是重制版,本作还是有着小部分乱码的问题。

速度与质量不可兼得,回锅白金汉化版

这半个月里,NDS游戏方面发表的作品有4款,不过其中最吸引眼球的自然非超大作《口袋妖怪 白金》莫属了。作为NDS上的怪物级大作,本作自发售之日起就受到了众多口袋玩家的关注,汉化版也是大量玩家所期待的。由于原作超人的文本量,这次汉化历时十个月,可以说是 项巨大的工程了。从目前发布的汉化版情况来看,整体汉化质量不能说是优秀,只能用 凑合来形容。在地方和细节之处还是有错误和不妥之处的,但是不管怎么说,对于义务汉化的工作者来说,还是值得感谢的。只不过对于这种期待度极高的超大作,如果能够再多付出些精力,而不是过于赶时间,将汉化质量再提高的话,就更值得感谢了。

本次推出的汉化版包括简体和繁体两个版本,

由于图片数量众多,只对文本进行了繁体化,请港台同胞予以谅解。日文存档可通用。但人物和精灵等可自定的名字会保留日文版存档的名字,不会自动转换,而新游戏的精灵是中文名,无想日文。游戏可以正常使用各种wifi设施,但由于wifi服务器不支持中文,在使用wifi后精灵名字可能会有出现乱码,解决方法是将精灵名字改成日文或英文。不要过分使用金手指,开太多金手指容易导致死机。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
口袋妖怪 白金	基本完善	ACG汉化组
口袋妖怪 白金	基本完善	Sans, 游道组个人汉化
口袋妖怪 白金	基本完善	樱月汉化组
口袋妖怪 白金	基本完善	口袋汉化组

在传说中的艾欧鲁塞亚大陆,生活着许多种族
这些人有些在这里土生土长,有的迁徙而来
经过多年的纷争和融合,他们开始和平相处。
不同种族的人们,不同的职业,还有不同的生活。
大家都生活在和平的环境中。
但是,战乱纷争,异种物的威胁也时有出现
在幻想世界的大陆上,生活在继续……

FINAL FANTASY XIV

株式会社Square Enx于8月7日更新官网,公开了关于FF系列最新作《最终幻想14》的情报。该作和FF11一样,属于多人在线角色扮演游戏(MMORPG),预定在2010年开始运营,分为PlayStation 3和Windows两个版本,目前公布的是PS3版的情报。

这次公开的内容包括游戏舞台最初舞台“艾欧鲁塞亚”(Eorzea)以及游戏的故事梗概与时代背景,官网公开了《最终幻想14》的5大种族。这些种族包括休兰(Hyuran)、米柯特(Miqote)、拉拉菲尔(Lalafell)、艾列赞(Elezen)、罗加丁(Rogadyn),这些种族的人物造型与《最终幻想11》中的休姆、米拉扎、塔儿塔尔、艾露文和加尔卡族十分接近。但是他们只是在外表上与FF11中的种族相似,在细节设定上与《最终幻想11》有很大区别。 □文/熊子

幻之大陆的国际都市

↑FF14利用PS3的强大机能,把游戏的主要舞台——城市
的景观描绘得更加大气。



平台/语言	PS3/日英中	开发商	Square Enix	平台/语言	日英中
游戏类型	多人在线	发售日期	2010年	平台/语言	日英中
BD、DVD	多人在线	发售日期	2010年	平台/语言	日英中



Hyuran

人数最多的种族
休兰族是艾欧鲁塞亚大陆人口数量最多的种族,他们居住在大陆最为接近,也是大陆文明最发达的地方,为这里的文明进步提供了巨大的推动力。

Elezen

艾列赞族是艾欧鲁塞亚大陆向
列兹族和艾列赞族,他们居住在大
陆最为接近,也是大陆文明最发达
的地方,为这里的文明进步提供了巨
大的推动力。

Roegadyn

罗加丁族是艾欧鲁塞亚大陆向
列兹族和艾列赞族,他们居住在大
陆最为接近,也是大陆文明最发达
的地方,为这里的文明进步提供了巨
大的推动力。

Lalafell

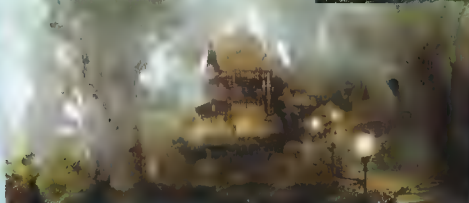
拉拉菲尔族是艾欧鲁塞亚大陆向
列兹族和艾列赞族,他们居住在大
陆最为接近,也是大陆文明最发达
的地方,为这里的文明进步提供了巨
大的推动力。

Miqote

米柯特族是艾欧鲁塞亚大陆向
列兹族和艾列赞族,他们居住在大
陆最为接近,也是大陆文明最发达
的地方,为这里的文明进步提供了巨
大的推动力。

次世代最强网络游戏计划始动 游戏系统情报内容初步公开!

艾欧鲁塞亚大陆是一片令各个种族为之神往的土地。在过去，以城市为中心的各个国家分别以十种神明中的一位神明作为守护神，由于领土与利益上的争夺，各城市国家之间曾经很长的一段时间内处于战争状态。然而在15年前，曾被视作艾欧鲁塞亚大陆现存六大城市中的强国“阿拉米戈”(Aa Mingo)被加雷马尔(Garlean)帝国攻陷，帝国军拥有在空中航行的战略与装备自动武器的士兵，艾欧鲁塞亚的其他城市在帝国的威胁下决定秘密签订军事同盟，进行合作，幸运的是帝国并未继续进行侵略，使艾欧鲁塞亚大陆进入了暂时和平的时代。但是这种和平不是永远持续下去的，来自不同都市国家的人在各种错综复杂的矛盾中保持着微妙的关系。



为了预防未来可能遭受的战争侵袭，各国负责人决定按照新的军事同盟计划强化自己的防御力。但过去很少城市具有自己的正规军，大多采用佣兵制度。在阿拉米戈沦陷后，这些城市的统治者开始建立起专门负责城市防御的正规军部队，以便在需要的时候快速动员。但是这一行动也导致许多佣兵失去了工作，变成社会的不安定因素。这时候，有组织能力的人开始聚集能干的佣兵与人们，组成了民间互助组织，希望利用人际关系把原先处于矛盾状态的人集合起来化解分歧，解决各式各样的纠纷。本来这个组织是自发形成的，后来逐渐演变成一种严密的固定组织——工会。慢慢这些佣兵就是玩家们要在游戏里扮演的角色，就这样，属于玩家们自己的冒险即将在各大都市的工会开始。

用装备来决定你的职业，自由度极高的系统!

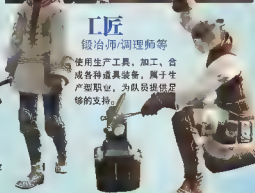
《最终幻想14》的装备系统是游戏最基本的要素之一，角色只要改变手上所持的武器与工具，可以改变角色的特性。职业——玩家可以依据自己的装备种类来提高各自的能力，例如手持弓箭等武器的就是战士，手持法杖的就是魔法师等等。总的一句话，职业变更由装备决定。



战士
剑术士/武士等
使用常规武器进行物理攻击的普通职业，属于队伍中的主战角色。



采集者
园艺师/渔师等
使用采集道具，在不同地方寻找各种资源，是队伍里的后勤保障者。



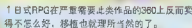
魔法师
咒术士/幻术士等
使用魔法作为武器装备，使用各种魔法消耗MP攻击敌人，也有辅助效果。



本游戏采用任务制，其核心部分为“工会卡片”(Guilds cards)系统。所谓工会卡片是一种金属边框的长方形水晶片，当承担任务时，委托者给冒险者这些卡片，允许他们为了达成任务采取必要的行动，包括进入限制区域、在私人领地狩猎或采集，或者与被视为敌人的国家谈判等。

《薄暮传说》原本已于2008年在XBOX360上发售，这次预定于今年9月份发售的PS3版属于追加了不少新要素的移植作品。

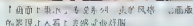
《薄暮传说》原本已于2008年在XBOX360上发售，这次预定于今年9月份发售的PS3版属于追加了不少新要素的移植作品。



	本片名: 陈嘉庚1915		2009年5月17日	
	角色介绍	NBG	7800.1 t	张
	偷光	1人	2009年5月17日	2009年5月17日

追加了不少全新要素的移植作

PS3版薄暮追加了新角色“帕蒂·弗瑞路”，是个身着海豹纹样服装的少女，用枪战斗。其他还有主要剧情部分全语音化，追加了非常丰富的对话内容。本作的精神特典是弗兰、尤利和艾斯等人的新服装下载码。他们的造型分别来自深田传说式的库彦、亚修和迪亚。剧场版OVA的上映日期也已经正式确定为10月3日。



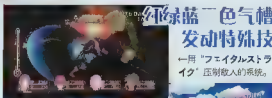
这些人可以直扑空想而不自知，
被女性角色们弄得迷惑的样子了。
不看日不看 羞耻也白看。



从特殊武器上学习全新技能，
学成之后即使卸下武器也会保留

在状态画面欣赏泳装之姿

本作会增加只有在换衣服时才会发生的对话，所以玩家在此就要注意触发对话。肯定有值得期待的有趣对话出现。有的玩家对在游戏中没找到好看角色色泳装的画面感到遗憾，而这将表明确实表明玩家如果想看到全身的泳，进入状态画面就可以，在那里可以好好欣赏全身的泳装图案。此外，根据角色所穿衣服不同，在战斗场合也会产生变化，不仅仅是泳装。看来官方也是充分考虑到了某些特殊爱好玩家的需求啊。



・ 战斗画面左方气槽満タリ后即可进入了、オバリミツツ”状态。



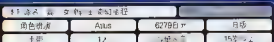
薄暮传说改编电影

《聊斋志异》的动画电影名称为《聊斋志异：狐妖的诱惑》。负责电影制作的是一家日本动画公司8th动画制作工作室(8th Animation)。影片中表现了中国古典小说《聊斋志异》中的故事。讲述了擅长使用御术的青年光利，原本想带出国的一只狐狸，原来却是一只妖怪。在种种误会下式利被当作能人英雄崇拜，为了洗脱罪名及拯救妖怪，他经历种种磨难在途中遇见了美丽善良的妖怪小玉。



这回已经不是传说系列第一次被改编成OVA了，之前的反响还是不错的。

STRANGE JOURNEY



GAME SOFTWARE 09.16 无双谱 15

承降亡兄长遗志的主刀人



《浪客的女武神》是2008年4月在PSP平台上推出的动作RPG游戏。这部作品与经典之上的《最终幻想》和《最终幻想XIII》不同，在系统上兼具战略性和动作性。值得一提的是游戏剧情上，许多战争游戏都不做，本作采用类似日本动画的风格，情节曲折，在日本游戏市场得到不错的反响。游戏故事背景是23世纪88年宇宙战争爆发，人类三战败北。非人类种族和人类之间的战争愈演愈烈。游戏故事发生在一个被称作“伊甸”的行星上，故事主人公是一个由机器和义肢组成的“人造人”，游戏以他的视角展开，讲述他为了寻找真相而踏上旅程的故事。


◆ ガリア王立士官学校 ◆

本列通名	戦場の女武神2 和利亚王立士官学校		
商品形式	SEGA	初版発売	日本
UMD-ROM	1人	記憶容量無未定	审查指定

加利业公国与东欧联合帝国的战争结束2年之后，这个本来就不大的多民族国家在对外作战处于胶着状态的情况下又面临新的麻烦。在该国南部，主张排斥少数民族达尔克斯入的极端民族主义者组织了“加利业革命军”，发动武装叛乱。政府军刚与帝国军交战，处于疲敝状态，镇压“革命军”失利，加利业内战升级。和上次的抗击外敌不同，虽然对方是叛军，但是公国不能组织义

勇军来镇压自己的同胞。因此国民政府决定把国内唯一的陆军军官学校的学生们派往镇反的第一线。这次游戏的主角就是这些军校的学生。这些孔武有力、未曾经历过战场厮杀的年轻人究竟能否在关键时刻担任起平定叛乱、维护国家统一领土完整等令人头痛的问题呢？恐怕下达执行命令的当权者自己心里也没数。但是在后来创造历史的，正是这些籍籍无名的学生们。

田中俊太郎谈游戏制作



一负责制作游戏的田中俊太郎在谈到游戏的时候，强调本作与前作相比有很多改变。

游戏的风格更趋一致，故事的风格也随之发生变化。本作的主要登场人物是除了上届之外，搞搞娱乐、恋爱题材什么的也是轻松写意的题材。但是放在意想不到时，则时刻提醒，是他们的身份还是学生，却不得不正视自己的年龄并且去享受校园生活，被丢进残酷的战争世界。这种巨大的前后反差，给玩家带来带来不同以往的视觉。在主角所在的班级中，有各种各样形形色色的登场人物，包括加利亚士和达尔克西斯《请注意 民族矛盾是本作的主线》这样一个班级就像作家所描述的“加利亚”这个国家的缩影，种族战、阶级斗争等事情自然也就有了。游戏中的创作正是想表达这些年轻的、幼稚的、并不完美的、有着种种问题和烦恼的孩子们的。

说到主角等人所处的大本营——士官学校，这里就像一所普通的大学一样，除了课业、训练场、宿舍之外，还有很多娱乐设施，甚至还有游泳池。这些细节设定是不可缺少的。在游戏里，随着季节的推移，每个季节在学校里都有固定的事情发生，像换季改变制服这样的学校要素当然也是有的。

加利亞公國位於歐洲北部，有
豐富的自然資源。但英國很
弱，曾經遭受帝國的侵略。

立志成为英雄的达尔克斯人

柯赛特。

利尔哈斯

可爱冒失与冲动的集合体

战争的阴影笼罩校园生活 迷茫的年轻人何去何从?

亚班、杰里、柯赛特等人其实都是一群于同龄人没有区别的孩子，只不过他们所就读的地方比较特殊——军事化管理的学校。不过军校也是学校，他们的日常生活和别的学生们也没有太大区别，唯一不同的就是在打仗的时候其他学校的学生可以放假回家避难，而

他们却必须走上战场迎接生死未卜的挑战。战场和学校之间的分别虽然巨大，但是也只有一墙之隔。同学们今天还在教室里学习军事理论，明天就会上前线实践，至于后天是数着子弹还是光荣殉国，就看玩家们的本事了。各位同学一定要牢记：纸上谈兵害死人

他是幸运的搭档。达尔克斯族的出身使他在学校经常遭到我麻烦的人。这次因为敌军中似乎有最充分的理由为自的民族讨回一个公道。

KEYWORD

“达尔克斯族”是在于欧洲大陆的无人收容的民族。据说这个民族在2000年前曾经利用邪教位地起起多回战争。最后导致了名为“达尔克斯究厄”的战争，被欧洲大陆予以化为异类。从北之后达尔克斯族就真遭受其他民族的攻击。

和亚班、杰里、柯赛特是17岁，虽然是个开朗的，但是做事总是冒冒失失的。这位女同学是这个“垃圾班”上少有的欢乐气氛！麻烦制造者。

数后新存在

本作的故事发生在加利福尼亚公国的兰西尔军事学院。这里的学生们在“接受”平定南方叛乱”的号召之后，自愿或不情愿地投入了这场名为“加利福尼亚战争”。虽然叛乱的民族迫害政策有违人道，但是在当时的加利福尼亚，支持这种种族主义言论的人也不在少数。在学院内部，也有一部分反对达尔克斯族、同情叛军的学生派别存在。这些学生之间的矛盾在战争中发展，随着战争局势的深入，而面临着民族矛盾，年轻的学生兵们也在直面自己的抉择。

兰西尔士官学校

在加利福尼亚战争爆发之前，他们就已经在兰西尔士官学校学习了。在战争中，他们被分配到前线，成为了一名士兵。在战争中，他们被分配到前线，成为了一名士兵。

内忧外患的加利福尼亚公国

在2年前的战争中，加利福尼亚公国依靠英勇的抵抗抵抗赢得了对东欧帝国战争的胜利。但是和平降临之后没有多久，这个国家，的危机就起来了。在现在，加利福尼亚公国的危机分别是立陶宛和俄罗斯。我们可以从地图上看出来。

角色培育的自由度大幅提升

角色单位在战斗中属性积累到一定程度之后即可升级。在升级的时候有多种路线可选，游戏中提供玩家兵种达到30种以上。



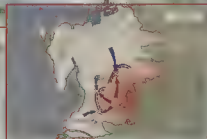
玩家可以收集和升级，经过玩家们的自主改造之后，这些角色在战场上发挥出巨大的威力。



兵和敌人战斗，自然了，想升什么和什么，想升什么和什么。



身份不明的神秘少女



从她的服装来看，似乎并不属于军事学校，甚至不属于1930年代的欧洲。但是我们z可以看到她手中拿着的武器，是女武神之盾和鞭子一样的长枪。

誓言为母复仇的少年， &背负使命的路希 烙印是力量之源，也是束缚之键

以水晶引路的未来世界，由理念来制作的《最终幻想13》已正式公开了。本篇角色，则是已经登场的小男生“希望（Hope Estheim）”。他和拥有“烙印”印记的伙伴们，肩负着“路希”所要完成的使命。□文/比雅

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

本名	最终幻想13	开发	史克威尔艾尼克斯
角色设定	SQUARE ENIX	类型	动作角色扮演
制作人	三上真司	平台	PS3, Xbox 360, Wii

希望

失去母亲的悲情男孩

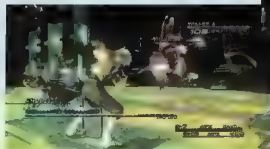
本次正式公布的新角色名为“希望”，这名年仅14岁的少年，在“脉”中过着极其艰苦的生活。因为参与叛乱，在和圣府军战斗中母亲被打死，所以对将母亲卷入战争的冰雪抱有仇恨——这也就是4月下旬官方试玩版中，那位母亲英勇献身的片段。既然他也可以使用的角色，那么他也拥有“路希”的烙印。

香草和希望的战斗武器公开

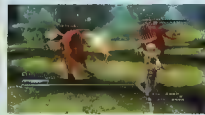
香草的武器是弓箭，她的武器平时是折叠起来的，而在战斗时会展开成像鹿角形状。新人物希望的武器是回旋镖，不仅仅只是把武器投出去，当攻击远处敌人令其浮空后，就能对其进行好几次追加攻击。而且因为香草和希望都是远程攻击型的角色，所以战斗中应该与敌人拉开一定距离再展开攻击。



“被赋予希望中关于使命的人叫做路希。新角色‘希望’与雷路亚同样都是路希一员。”



↑从香草、希望还有萨兹都是远程武器来分析，应该是本作为了保证战斗流程的流畅性而特意设计的远程武器。



被仇恨蒙蔽的双眼已看不见未来

不满圣府的高压统治
揭竿而起发展叛乱
男孩的母亲就此丧命



未能期限内达成路希的使命 便会变成怪物“シヴァ”

路希被赋予的使命似乎被设置了完成期限，如果在期限内未能完成使命，路希最终会变成名为“シヴァ”的怪物。“シヴァ”的身体拥有其曾作为人类时的面貌，不过对于他们来说，只是生命无限延长的悲剧。



香草的武器平时是折叠起来的，而在战斗时会展开成像鹿角形状。



↑这次公布的是支援系魔法“プロテス”与“フェイス”。

香草的武器从尖端部位射出4条钢线进行攻击，钢线的顶端带有倒钩，通过倒钩牵制敌人，并造成损伤。

合作任务模式情报判明!

本作新增的“合作任务模式”，这是一款全新的以完成任务为基础的联机模式。其实早在之前的《忍者龙剑传2》中就存在“任务模式”，只不过当时并不支持联机。新的合作任务模式却支持双打。在场的两名玩家，或是线下的一名玩家与电脑等合作。来关卡所规定的任务，与其他游戏的两人合作模式一样，本作同样要求参战的两位角色必须同时存活，否则任务就失败。

□文/七曜



新BOSS御婆登场!

一在NDS版《忍者龙剑传：龙剑》中所登场BOSS御婆也在本作的合作任务模式中登场。



与同伴的合作很关键

一玩家在合作任务开始后，需要和同伴一起行动，并达成过场条件。在大多数任务中，关卡最后都会有隐藏BOSS登场。



一在游戏标题画面中选择“合作任务”，就可以进入任务选择画面。任务数量相当惊人，难度、内容种类也很丰富的。玩家可以依照自己的喜好来选择所要挑战的任务。

系列女性角色纷纷登场 隐藏服装入手方法公开

《忍者龙剑传2》是一款结合了《忍龙》系列传统元素，集大成之作。不仅有双刀流忍者主角，还有各种忍者角色，还有隐藏角色蕾切尔都在本作中登场。对于玩过XBOX360版《忍龙2》的玩家来说，游戏中绝对有不可错过的隐藏任务挑战。

最近TECMO公开了本作的部分隐藏要素。除了主角的4套服装，蕾切尔和红叶各有4件。加入的装备超过50件，其中服装就35件，徽章杯10个，金杯32个，与及白金杯12个。所有角色共有的隐藏服装8套任务完成《忍龙2》后，在通关后，的难度通关奖励。



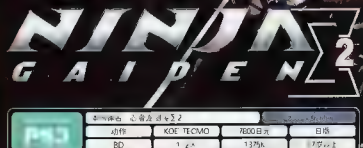
任何一人体力耗尽，游戏便会就此败北!

一在任务模式中，所使用的角色，武器都会随着本关游戏的进度而逐渐增加。



本作使用了新的图像引擎，在画面上将远远超过XBOX360版《忍龙2》。从画面质量来看，《忍者龙剑传2》的画面质量比前作更加的在线联机模式，玩家可以和朋友一起挑战多达30多个关卡，一共四个难度可以选择。玩家的评分可以上传到官方排行榜。游戏也是世界范围内的实力如何吧！联机关卡包括了全新制作的场景和从单人游戏中改过的的场景。游戏还会修正很多原来的不足，因为根据原来的玩家反映，游戏的镜头视角比较别扭。本作这一次还会添加导向，告诉玩家下一个目的地的位置。

□文化瑞



千年的魔神啊
让我用龙剑来消灭你

由我的双刀来斩断
命运的宿命

我会用双刀来斩断
命运的宿命

KOEI TECMO 双剑合璧 松原全球制霸の野望,始动!

前些日子, KOEI TECMO 在英国伦敦举行了主题为“TECMO KOE EUROPE & NINJA GAIKEN Σ2 SHOWCASE”的欧洲战略发布会。在本次发布会上宣告了TECMO KOE EUROPE LIM TED(欧洲战略有限公司,后文简称“TKE”)正式成立,并公布了该公司首款发行的PS3平台独占游戏《忍者龙剑传Σ2》。TKE是在KOEI的欧洲销售公司KOE LIMITED的基础上增加了TECMO的销售功能,并于2009年8月正式开始运作。KOEI TECMO控股公司的欧洲销售据点。至此,集团已经完全架起了相关机制,以便在迅速成长的欧洲游戏市场中,通过提高流通及市场营销的效率来寻求集团企业价值的最大化。 □文/七曜

毫无疑问,欧洲战略有限公司是KOEI全球战略的桥头堡,欧洲和北美市场是提升KOEI TECMO的重点发展对象,现在的日本市场环境和10年前迥异,不大,虽然整个业界的情况都很低迷,但日本玩家群反而更信赖名作续作和名厂大作,所以KOEI继续围绕《无双》系列为核心来推出产品。《无双》系列现在已然成为KOEI的绝对核心,自从这个系列诞生以来直到现在,帮KOEI累积了前所未有的财富和FANS群,就算整个系列的销量在下滑,但仍然是公司的绝对核心。

KOEI TECMO的总裁松原健二近日就表示“欧洲是成长迅速而令人振奋的游戏市场,KOEI在欧洲市场将主要是参与竞争,今后会发布具有浓厚意义的游戏”,充分表达了进军欧洲市场的决心。而且正如他所说,KOEI TECMO已经策划了一系列针对全球市场的新动作,可谓是有备而来。首先就本次战略KOEI TECMO在欧洲第一阵的游戏就是《忍者龙剑传

Σ2》。这款游戏市场形势的转变可以说是快的超出想象,日本不再是完全的核心,平台的多样化,西方游戏制作水平的发展,经济危机的威胁等,都让很多游戏厂商不得不为了生存和竞争去扩大资金流动和管理规模,这是厂商得以生存的好东西,所以促成了KOEI和TECMO火速合并。

两家具体是从2008年9月1日开始的合并谈判,两天后双方就同意了合并计划,双方的最高决策者和管理层都非常友好和理解这次合并,都觉得具有风险,但门当户对。“门当户对”可谓是两家同时拒绝绝S的合并提议,而选择对方的重要理由之一。本次合并后,是由原KOEI和TECMO董事会成员联合控股,他们参与每一个方面的重要决策。KOEI的创始人堀江先生和惠子夫人非常支持两家公司合并,并同会授权松原健二先生协调新管理层的管理事宜。

就目前来看,合并之后的KOEI TECMO并没有像SQUARE ENIX那样将合并后的LOGO出现在商品包装上。就此问题,松原健二先生表示,近段时间内,两家仍会保持双方独立的品牌形象,也就意味着原KOEI的游戏品牌上暂时不会出现TECMO的LOGO,而原TECMO的游戏品牌也会暂时保持原来的包装风格。目前KOEI TECMO集团作为一家独立的公司并没有为此做出最后的决定,在今后可能发生的各种变化中,管理层将依据拟定的市场战略来决定这一问题,但现在仍将保持独立的品牌形象。

日本游戏市场在近期欧洲和北美市场势力拓展因为日本市场本身与10年前相比几乎没有进步,甚至可以说是处于萎缩、清冷的状态。不过如果能策划出有效的方针策略,依然是可以看到很多增长的机会。10年间日本玩家口味也有了不少的改变。10年前,日本以RPG游戏为主,但随着时间,平台已经渐渐导向ONLINE的服务和性能。从开发者和发行商的观点来看,需要去评估和迎合它。正因为目前KOEI TECMO担任大部分日本玩家的游戏趋向,所以除了《无双》系列外,其他的游戏作品几乎都要改变,而且《无双》系列除了核心玩家和骨灰玩家外,也不愿承受每过两月一作的频繁发行。

KOEI不能依靠《无双》一个游戏系列一条道走到黑,但如果不能靠《无双》,按目前市场的玩家消费心理,他们更倾向开拓的机会,所以《无双·特洛伊战争》就诞生了,虽然《百年战争·剑刃风暴》的销量很高,但“百年战争”的名气和人气毕竟有限,而且整个游戏的“无双风”太浓,完全可以视为《无双》的《决裂》的混血儿,所以欧美人自然不会买账。而这次的《无双·特洛伊战争》则是采用了希腊神话故事“特洛伊之战”为基本,主角启用的是欧美人家喻户晓“阿基里斯”,在角色造型上也借鉴了著名电影《斯巴达300勇士》的服装,这次可谓是想从头脑到脚来一次大转变,不过本次作的主要制作人员是加拿大KOEI,游戏系原没有体验到之前,打一打解个闷。

对此松原健二先生也表示,现在



松原健二先生对于KOEI TECMO在欧洲市场的前景非常看好,表示欧洲市场将是KOEI TECMO今后一段时期内的重点。

可以看到在日本PS3比XBOX360更为流行,这并不意味着日本用户不想把钱花在新的游戏系统上,这是因为日本玩家没有看到可以让他们砸钱的作品群。但相比之下PSP的迅速发展所展现的例子,这就是游戏名作所属的重要性,它们可以捕捉中学生和青少年。同时PSP发挥着COOP游戏的优势,而这正好迎合了北美和欧洲市场,而PSP在日本真正的流行也是在这2到3年中,在这期间PSP也在日本建立了新的市场。

同时,KOEI TECMO的第一款开发重心仍然是PS3,原因很简单,对于KOEI TECMO来说,PS3用户群是它们的衣食父母,《战国无双KATANA》在Wii上的失败,很好的说明了Wii并不能给KOEI带来财富,《战国无双3》虽然还没有公布跨平台,不过这是早晚的事情。NDS上的《真·三国无双 斗士之战》更是雷得“四脚朝天”,感谢Wii和NDS的机战不济,不然《无双》系列必然在上面大行其道。而XBOX360那些《无双》系列的销量数据,估计KOEI看了就头大。所以,KOEI TECMO还是推出了不少PS3的独占作品。《忍者龙剑传》系列在欧洲的影响力和口碑都很好,这次《忍者龙剑传Σ2》欧版与日版、美版同时推出,也是在必然。《三位一体 龙士传说》从人设到世界观,再到战斗形式也都会很很的魔改要素,本作是由铃木亮忠兼领ω-Force打造,这款作是 欧版用《龙与魔法》来演绎的《无双》。

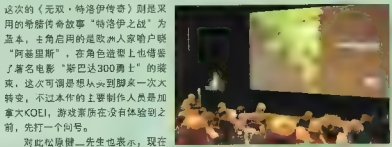
松原健二先生还表示,想打造 跨跨两家公司、不同知名品牌的融合作品。现在两家公司的制作团队正在通力合作,尝试着跨越两个公司品牌间的鸿沟,创造出全新作品。不用怀疑,这部作品肯定是由两家公司最强的制作团队“ω Force”和“Team NINJA”联手合作开发,KOEI TECMO是鉴于现有的名牌,来开发新的品牌。或者说尝试结合其他品牌的系统移植。

提到第一个想要开发的老品牌新作上,具体是什么作品请玩家们拭目以待。《战国无双3》已经确定在2009年11月19日发售,让我们一同来倒计时,期待作品的降临吧。



Σ2》。本作的欧版会与日版、美版同时在2009年9月30日(日期会因时差而产生差异)上市,接着之后会有原TECMO旗下PS3独占游戏《量子理论》和PSP游戏《不死骑士》,以及原KOEI旗下的PS3/XBOX360游戏《无双·特洛伊战争》以及PS3独占游戏《一位一体 龙士传说》也预计向欧洲市场投放。

看来KOEI TECMO是想利用这一波冲击并向成熟的游戏市场下发展的门票,基于在流通和市场的充分利用以及发售游戏数目扩大可以实现发售公司的营业业绩的强化,也使得集团企业价值的最大化踏上新台阶。一直以来,TECMO的游戏品牌,特别是《忍者龙剑传》系列、《死或生》系列,在西方市场都有着比KOEI旗下诸多游戏品牌更好的表现,这使得KOEI利用TECMO诸多名作来打开欧洲市场大门的利器。一开始KOEI并没有想如之前的合并TECMO,但SQUARE ENIX对KOEI和TECMO两家公司同时表达了合并意向,两者都为了保持自己高度的自主权,以及今后的发展方向,才最终决定合并。而且近两年间,全



戰國無双3

SENGOKU MUSOU 3

NINTENDO Wii	本刊命名 战国无双3	2009年11月19日
动作冒险	KOEI TECMO	6800以上
DVD	1人	2D/3D 4人合作 12岁以上

本编期盼了足足 年的《战国无双3》终于在2009年8月5日再次有了正式消息。KOEI 为这款系列的最高峰作品单独召开了发布会，本作距离上次公布消息已经时隔了一年了，本次官方已经公布将于今年11月发售，还率先公布了3名

新武将，其中最引人注目的当然是无比美丽的甲斐姬，她所使用的武器是13节的链刀，本人对北丈的喜爱程度超过了稻姬，现在是《战国无双》系列第一位。另外还有使用大镰刀的加藤清正和光珠的黑田官兵卫。

绚丽之姬将甲斐姬

◆新角色，从左到右依次为黑田官兵卫、甲斐姬、加藤清正。



◆官方的cosplay，分别是阿市和阿国。

无双魂觉醒 最强武将出阵

等待三年的迟来之作 已出露系列的王者之气

在发布会的一开始，KOEI TECMO 总裁松原健一先生登场，他的出现可以证明KOEI 对本作是相当重视的，多年来KOEI以及为有一款作品单独开过发布会。他宣布以后说道，KT社是以成为世界第一款厂商为目标，在合并后最初之年的《战国无双3》有着重大意义，这是KOEI 近年来最棒的作品，由杉山树和尾花久史监制，其他ω-Force成员同心协力开发，希望广大无双系列玩家能够感受到他们的热情。

之后是《战国无双》系列之父杉山树董事登场。他说2004年系列第一作突破100万销量，第二作在2006年推出，第 作选择2009年在Wii上发售，是由于客观的市场环境，希望能让更多玩家可以享受本作，标题理念是“由Wii开始的一骑当千”。本作是使用传统手柄的动作游戏。虽然门槛较低，但内容深奥。从初心者至核心玩家都能从中得到满足。本作被设定为“系列最高之爽快动作”、“舞台包含了战国全时代”、“系列最多的角色登场”。

本作最值得庆幸的就是操作上可以不使用Vibration，而是采用的传统操作，经手玩PRO的两位游戏也判定发表。在舞台设



“直截了当将下榻同他的‘爱’字室。”

计方面，战国时代全体分成 部份来描写。登场武将数量达到系列最多的36名，估计会删除部分老角色，目前公布的新武将包括黑田官兵卫、甲斐姬、加藤清正，之前的武将们也以新造型登场。在9月底的东京电玩展上会提供试玩，11月19日发售预定。

新模式“谜的村雨城”模式发表，这是以任天堂1988推出的家用电视游戏“谜的村雨城”为舞台，让《战国无双》的角色在其中展开战斗的模式。本次展会中还公布了实机影像，演示角色是黑田官兵卫，武器是从藏在史之手中的光珠。本作在战斗场景中还设置了使用大剑来破坏城壁等要素，动作冒险部份的要素明显增强。可以说将三个无双灵魂，而且能创造华丽的特效攻击“无双美义”皆传。

真三國無双 MULTI RAID Special

本刊命名	真・三國無双 MULTI RAID Special	2009年11月19日
動作育成	KOEI TECMO	6800以上
BD/DVD	1人	2D/3D 4人合作 12歳以上

对于本作，我可以说是3个月前就已经预见了。KOEI是不金白白浪费那些，辛苦设计出来的“至高之武器”，在本作中终于能于上次世代的要求起了！

本作目前公布了4个新要素，其中一个就是共斗觉醒系统，玩家单人游戏时最多能带领三位无双武将为同伴共同战斗，支持最大4人连线进行游戏。

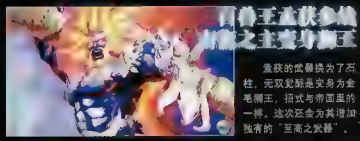


一将独成军交到都市设施“般若座”就可以为武器追加能力。

能够进行武器强化 锻造自己的

享受共斗的乐趣

一将独成军可以自由选择无双武将，这样一来，单人游戏也能体验多人游戏的共斗乐趣。



为什么这么多钱被它赚走?任天堂咸鱼翻身成功背后的大揭秘!

细水长流的任天堂

给我一个赚钱的理由!

从FC时代开始,任天堂就以自己独特的魅力吸引了无数玩家。但是在1996年之后将近10年的时间里,任天堂的电视主机在市场竞争中逐渐处于劣势。经历了N64和NGC两代不成功的主机之后,很多人认为任天堂只能在掌机领域维持自己的优势,而这一优势将很快被PSP等竞争对手的推出而逐渐消失。当PS3和Xbox360以优秀的画面和强劲的机能在新的一轮竞争中展现出继续超越任天堂的势头的时候,悲观的人觉得任天堂的时代已经快要彻底结束了。但是上所谓人算不如天算,2005年之后,随着新一代电视游戏主机的地位逐渐被掌机取代,任天堂借助NDS的力量意外地扩大了自己的玩家群。Nintendo DS和Wii的玩家群的扩大,任天堂的游戏也越卖越好。究竟是什么原因,能够使任天堂的游戏在坏不上景气的业界如此长卖呢?我们将从浩如烟海的资料和数据,以及任天堂内部人员的言谈话语中寻找问题的答案。

□文/黄/张子

任天堂的游戏给业界带来的冲击

从数字中解读秘密



DS
历代游戏累计销量
最高卖座作品
TOP20

名次	软件名	厂商	发售日	发售日	类型	累计销量
1	口袋妖怪红/绿/蓝	Pokemon	06.09.28	4800	RPG	5677958
2	超级马里奥兄弟	任天堂	06.06.25	4800	ACT	5508204
3	马里奥赛车DS	任天堂	06.11.23	4800	ETC	5021760
4	口袋妖怪DS	任天堂	05.12.25	2800	ETC	4919250
5	口袋妖怪DS	任天堂	05.06.10	2800	ETC	3798387
6	马里奥赛车DS	任天堂	06.12.08	4800	RAC	3483719
7	口袋妖怪白金	Pokemon	06.09.13	4800	RPG	2427625
8	索尼克DS训练	任天堂	06.01.26	3800	ETC	2173342
9	口袋妖怪	任天堂	06.04.21	2800	ETC	1900205
10	马里奥赛车DS	任天堂	07.11.08	4800	TAB	1886655
11	口袋妖怪GOLD	任天堂	08.07.31	3800	ACT	1748740
12	口袋妖怪训练DS	任天堂	08.10.26	3800	ETC	1659882
13	口袋妖怪	任天堂	05.06.30	2800	ETC	1656417
14	口袋妖怪训练DS	Pokemon	07.09.13	4800	RPG	1625515
15	索尼克超级英雄DS	SE	06.12.18	5400	RPG	1487179
16	俄罗斯方块DS	任天堂	06.04.27	2800	PLZ	1334370
17	勇者斗恶龙4	SE	07.11.22	5400	RPG	1214800
18	勇者斗恶龙5	SE	08.07.17	5400	RPG	1190040
19	超级马里奥64DS	任天堂	04.12.02	4800	ACT	1183046
20	超级马里奥银河	任天堂	04.12.02	4800	ACT	1136255



Wii
历代游戏累计销量
最高卖座作品
TOP20

名次	软件名	厂商	发售日	发售日	类型	累计销量
1	Wii Sports	任天堂	06.12.02	4800	SPG	3524167
2	Wii Fit	任天堂	07.12.01	4800	ETC	3433155
3	Wii的第一次接触	任天堂	06.12.02	4800	ETC	2693470
4	马里奥赛车Wii	任天堂	08.04.10	5800	RAC	2207750
5	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	07.07.31	6800	ACT	1668831
6	马里奥赛车8	任天堂	07.07.28	5800	TAB	1363677
7	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	08.12.10	5800	ETC	1158489
8	超级马里奥银河	任天堂	07.11.01	5800	ACT	963362
9	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	06.12.02	5800	ACT	634054
10	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	07.11.22	6800	SPG	634187
11	任天堂全明星大乱斗X	NBGI	06.11.11	7800	ACT	577585
12	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	06.12.02	6800	RPG	554109
13	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	07.04.19	5800	ACT	505296
14	任天堂全明星大乱斗X	SE	07.07.12	5800	RPG	489117
15	Wii Music	任天堂	06.12.10	5800	ETC	401266
16	Wii Sports Resort	任天堂	09.06.28	4800	SPG	393227
17	口袋妖怪训练DS	Pokemon	06.12.14	5800	RPG	352123
18	Wii小游戏	任天堂	07.04.26	4800	ETC	324288
19	任天堂全明星大乱斗X	CAPCOM	07.11.15	7340	SPG	273791
20	任天堂全明星大乱斗X	Mudon	08.03.19	5040	SPG	259899

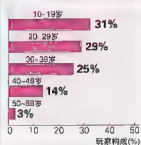
任天堂的游戏都卖给了谁?



从玩家群的年龄层分布情况看任天堂游戏的无穷吸引力

任天堂游戏的销量依靠广大的玩家群作为保障。以前游戏玩家的定义往往是10岁到30岁之间的年轻人，但是这个年龄层最终能够提供的玩家数量始终是有限的。在这时开拓新的玩家就很有必要了。玩家年龄层的扩大化是任天堂的一大特征。从下面的数据中我们可以看到，扩展不同年龄的玩家是扩大市场的重要途径。

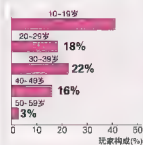
DS 马里奥赛车DS



WU家人气型游戏

很多玩家在购买游戏主机的时候也买了这款游戏。主要消费群体集中在10-30岁之间，很多玩家喜欢与同龄人一起玩这款游戏。

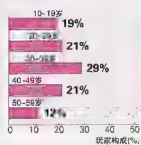
DS 欢迎来到动物之森



低龄家人气型游戏

虽然《动物之森》一个玩家就很有意思了，但是主要的玩家群还是集中在10多岁的青少年中，有不少玩家喜欢和自己的父母玩了女同胞。

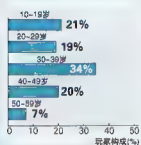
DS 陀螺炼DS



高龄家人气型游戏

从年龄上来看，30岁以上玩家占了80%以上。这部作品扩展了许多高龄玩家的玩家，甚至包括许多已经退休的老年人。本作极大地推动了DS的销售。

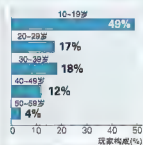
Wii Wii Fit



家庭家人气型游戏

以30-40多岁的玩家为中心的Wii Fit，为大家在不多的业余时间中提供了锻炼身体机会。这款游戏不需要大量时间，而且成本相对较低。

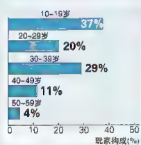
Wii 任天堂全明星大乱斗X



低龄家人气型游戏

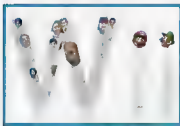
一般来说大乱斗这款游戏最受孩子们的欢迎。游戏的操作性很高，差不多一半的玩家都是10岁以下的孩子。而年龄较高的玩家往往是在这些孩子的父母。

Wii 赛尔达传说 黎明公主



核心家人气型游戏

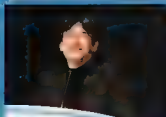
这是8部游戏中唯一核心向的作品。赛尔达系列的任天堂主要固定在10多岁和30多岁两个年龄段，我们10可以理解为FC时代和新世代的两部游戏。



Wii的意义就是，把“我们”联系起来。

任天堂本社游戏的一大特征就是将趣味性和简单的操作巧妙结合在一起。在掌上机，任天堂的游戏更鼓励多人对战和通信功能。实际上，多人游戏也是任天堂获得玩家支持的法宝之一。从FC时代开始任天堂一直鼓励多人同乐的游戏方式，这种指导思想即使在N64和NGC的时代也没有改变过。因此《任天堂全明星大乱斗》能够成为销量惊人的NGC主机上获得最好的游戏，而NDS的《动物之森》和《马里奥赛车》不但玩家众多，而且极大地带动了主机销售。到了Wii时代，简单直白的操作方式便更多以前不玩游戏的人也开始对这款游戏要求玩家用身体动作配合的奇新游戏产生了兴趣，在无意之间开拓了市场，可谓功德无量。

游戏玩家群的拓展绝非偶然



NDS世代开始以来任天堂主机的足迹

任天堂主机已经走过了40年的路程

2000年

2001年

2002年

2003年

2004年

2005年

2006年

2007年

2008年

2009年

2010年

2011年

2012年

2013年

2014年

2015年

2016年

2017年

2018年

2019年

2020年

2021年

2022年

2023年

2024年

2025年

2026年

2027年

2028年

2029年

2030年

2031年

2032年

2033年

2034年

2035年

2036年

2037年

2038年

2039年

2040年

2041年

2042年

2043年

2044年

2045年

2046年

2047年

2048年

2049年

2050年

2051年

2052年

2053年

2054年

2055年

2056年

2057年

2058年

2059年

2060年

2061年

2062年

2063年

2064年

2065年

2066年

2067年

2068年

2069年

2070年

2071年

2072年

2073年

2074年

2075年

2076年

2077年

2078年

2079年

2080年

2081年

2082年

2083年

2084年

2085年

2086年

2087年

2088年

2089年

2090年

2091年

2092年

2093年

2094年

2095年

2096年

2097年

2098年

2099年

2100年

2101年

2102年

2103年

2104年

2105年

2106年

2107年

2108年

2109年

2110年

2111年

2112年

2113年

2114年

2115年

2116年

2117年

2118年

2119年

2120年

2121年

2122年

2123年

2124年

2125年

2126年

2127年

2128年

2129年

2130年

2131年

2132年

2133年

2134年

2135年

2136年

2137年

2138年

2139年

2140年

2141年

2142年

2143年

2144年

2145年

2146年

2147年

2148年

2149年

2150年

2151年

2152年

2153年

2154年

2155年

2156年

2157年

2158年

2159年

2160年

2161年

2162年

2163年

2164年

2165年

2166年

2167年

2168年

2169年

2170年

2171年

2172年

2173年

2174年

2175年

2176年

2177年

2178年

2179年

2180年

2181年

2182年

2183年

2184年

2185年

2186年

2187年

2188年

2189年

2190年

2191年

2192年

2193年

2194年

2195年

2196年

2197年

2198年

2199年

2200年

2201年

2202年

2203年

2204年

2205年

2206年

2207年

2208年

2209年

2210年

2211年

2212年

2213年

解读任天堂的三大关键词

一切秘密尽在其中!



手中的游戏机,和身边的人成为朋友,让“大家”不再停留在纸面和因特网的世界中。NDS与更多的公共设施、娱乐场所、餐饮服务联系了起来。越来越多,任天堂努力使玩家们将DS当作生活中的一件工具,它渗透到玩家们生活中的时候,玩家们也通过任天堂把自己和身边的更多人连在了一起。

打造合家同乐的游戏平台

在2005年6月任天堂的经营方针说明会上,岩田聪表示:“要是把游戏机做成家里的妈妈看了反感的东东,那可是不行的。”此外宫本茂在接受媒体采访的时候也说过这样的话。为了拓展游戏人口,任天堂考虑“绝对不能让玩家在家中受人厌恶”,实际上,像《锻炼DS》、《Wi-Fi》等作品,即使是从前从来不玩游戏的主妇都可以欣然接受,因此相与畅销。

DS和Wi-Fi究竟有什么区别?

在2005年 宫本茂先生在接受媒体采访的时候提到了关于Wi的问题。他谈起NDS和Wi的区别,对前者明确表示:“如果制作的电视游戏主机概念和NDS一样,那我们只做NDS就够了。如果是这样的话,电视游戏机还有必要存在吗?”据说,任天堂的开发人员经过激烈的争论之后得到了一个结论:电视游戏主机的最大魅力在于“大家都聚在一起玩同一部游戏”。Wi是“可以让全家人分享的游戏机”,而作为掌机的NDS,其最大魅力在于“大家单独出来一起玩”,因此可见NDS和Wi在游戏理念上有差别。有着很大的差别,一个倾向于家庭层面,一个倾向于外界为边。因此两者的软件制作也有着很大的差别。这两款主机上的很多软件都发挥出主机独特的魅力,因此任天堂的主机和软件在市场上都十分畅销。

“创新”关键词之二
新的开发理念是探索的动力!

崭新的创意与扎实的技术根基

NDS的特色是拥有双屏显示和触摸功能,而Wi吸引人们的地方则是使用遥控器操作,以及主菜单中的各种频道。这些直观的设计使玩家们不需要很麻烦的适应期就可以轻松操作,这一点和微软的Xbox游戏操作系统能够风行于世界倒是背道而驰的。很多原本不熟悉游戏的人,稍加指导就可以轻松上手。把操作的门槛放低,同时赋予更多的创意,这就是任天堂所追求的。在2004年6月的经营方针说明会上,岩田聪向各界人士表明:“这款游戏(DS)的关键词是‘同条起跑线’。”在FC诞生的时代,许多人都是一边接触游戏,一边摸索玩法。第一次按下陌生的十字键和AB键。随着游戏科技的发展,新的游戏主机在操作上也越来越复杂,很多人被繁琐的操作挡在了游戏的大门之外,甚至对游戏产生了抵触心理,这是玩家与玩家之间形成隔阂的一个重要原因。在这样的情下,想扩大游戏人群自然不是易事。不过,假设大家又再度回到同一条起跑线,面对有些陌生的简单直观的操作方式的时候,这种隔阂还会存在吗?NDS的触摸屏和Wi的远程操控给了我们最好的回答。通过这些具有创意的设计,许多非玩家和轻度玩家也都开始参与游戏。从各平台的数据,我们可

以看出创意带来的发展的成果有多么巨大。

兼顾老玩家,传统与创新结合

任天堂开拓新玩家群的目的还是充实游戏市场,这种创新绝非标新立异,更不会意味着抛弃以前的传统玩家。实际上,任天堂对于老玩家的支持一直抱有感激的态度,而收支平衡的传统玩家也是它的计划中很重要的一部分。所以NDS和Wi在设计的时候依然保留任天堂宝贵的财富——十字键,而且对于这两部主机上的传统操作类游戏始终不曾放松。除了向下兼容前代机种:如GBA、NGC之外,任天堂在Wi上开设的“虚拟主机”模拟器频道也为许多怀旧玩家带回了许多美好的回忆。

“笑颜”关键词之三
不论玩家还是玩家的亲友!

制作的游戏一定要让大家一起欢笑

任天堂开发游戏的时候总是追求新奇、惊喜、欢乐的感觉。任天堂制作游戏的最终目标,就是让大家脸上都出现同样的笑容。不知大家有没有注意到,任天堂的游戏,很多都是充满喜感的,令人第一眼看上去的时候就想笑。从《马里奥兄弟》、《雪人》、《气球大战》到后来的《马里奥赛车》、《任天堂全明星大乱斗》,玩家们围坐在电视前,一边互相“陷害”而另一方则在一旁“幸灾乐祸”。



任天堂的游戏总是让人欢笑,这是任天堂一贯的宗旨。

“大家”关键词之一
把朋友和家人联系在一起!

●重视人与人之间的交流沟通

“任天堂一直对‘游戏与游戏人之间的关系’这个主题保持的浓厚的热情。”在任天堂官网的“访问社长”专栏中,岩田聪是这样说的。自从90年代后半以来,游戏的制作越来越以单人游戏为主线的趋势,越来越多的玩家在投入游戏世界的同时,也把自己和其他人孤立起来。在日本社会,这个问题愈加严重。当无数玩家在有意无意之中封闭自我的时候,任天堂开始为改变这一现状努力。就像Wi来说,为了不让玩家在玩游戏的时候自我孤立,宫本茂让他建立与家人、朋友或者身边人的共同联系的机会。Wi的游戏设计突出了这一点。与主机网络联机、通讯对战的其他两部主机不同,Wi的很多游戏在单机状态下就可以多人同乐。使玩家在玩游戏的时候首先与身边的人建立共同游戏的友谊,抑制依赖网络导致自闭的情况发生。DS游戏支持通信对战也是家常便饭的事情,玩家们利用



这样的情况下,想扩大游戏人群自然不是易事。不过,假设大家又再度回到同一条起跑线,面对有些陌生的简单直观的操作方式的时候,这种隔阂还会存在吗?NDS的触摸屏和Wi的远程操控给了我们最好的回答。通过这些具有创意的设计,许多非玩家和轻度玩家也都开始参与游戏。从各平台的数据,我们可

以看出创意带来的发展的成果有多么巨大。任天堂把这一主题一直没有改变。在2005年的“互动娱乐历史与展望”研讨会上,当宫本茂在被问到“目前最注意的事情”的时候,他的回答是:“我心想的就是‘家族’和‘所有的人’。我想制作的是能够让全家人都感到喜悦的东西,是能够成为所有人开怀快乐的主题的游戏。这就是我永远的主题。”作为提供“娱乐”的公司,任天堂把自己的游戏制作风格定位为:“能让所有接触过自己游戏的人展露笑颜”,这一点是大家都可以看到的。现在依旧有许多人期待着自己能够给他们带来什么样的游戏,大家的笑脸将继续成为任天堂在今后游戏制作中的动力。

关于软件开发基础的“4个I”

在2005年举办的游戏开发者大会 GDC 上,任天堂公布了“乔治·卢卡斯说明公法”的宣言,而此同时发布任天堂开发软件的标准“4个”。尽管这些理念在2005年就已经提出,但是至今为止,它依然是任天堂开发游戏最基本的指导方针。

innovative: 创新的。
intuitive: 直感的。
nrvit: 自然的。
interface: 互动界面。
按照上述“4个”的标准开发出来的游戏,不但具有独特的魅力,而且易于被更多的人接受。



立足娱乐精神走向社会各界 任天堂游戏被更多的人接受

任天堂除了娱乐业之外，也在与生活密切相关的各个领域展开以活用游戏功能为方式的活动。在NDS流行起来之后，任天堂首先看中的就是教育和健康领域。在京都府的内田医院为高龄患者主动提供了《锻炼DS》，以帮助他们从认知症（其主要原因为阿兹海默症，俗称老年痴呆）的痛苦中康复。在2009年4月，京都文化博物馆利用NDS的声音控制功能对



·这里就是使用NDS游戏的康复，提供各健康游戏软件促进康复。

游客提供导游服务。此外，NDS也被学校用在了和游戏完全相关的用途——教学方面，各种学习软件层出不穷，除了锻炼听力之外，英语单词、汉字检定，甚至各种知识的学习都可以在软件中找到。这一点是和当初风行于中国的学习机热潮很相似。随着正规教育软件（NDS教室）的开发，教师将可以借助AN，用NDS对学生进行授课，与此同时可以检查所有学生的学习情况。任天堂DS的广泛交流性使它成为受到学生、老师和家长普遍欢迎的游戏机。现在在日本，带着游戏机上学已经不用担心被老师没收叫家长了。

对于很多人来说，游戏机只是平时休闲娱乐、打发时间的东西。因此在很长的一段时间之内，游戏机往往与“玩物丧志”联系在一起，不理解游戏的人（其中相当一部分是占据舆论市场的人）可以继续向人们灌输“游戏机有害论”。任天堂把游戏文化带给了社会，更多的人开始对游戏有了更客观的认识，这是一件很伟大的事情。

消除人们对游戏主机的偏见



尽人事 知天命 得意冷然 失意泰然 任天之道也 此所谓任天堂的英雄之气

任天堂会社的名称中“任天”二字的含义是“任凭老天说了算”。在表面上看似是“听天由命”，但是这并不是“放任自流”的意思。实际上，从老当益壮内渡时代开始，任天堂一直为扩展业务、获得高利益而努力，做出过急和成功与不成功的尝试。若非如此，它也不会从一家生产花札、扑克牌的小厂变成今最具影响力的游戏制造商。在处理公司业务方面，任天堂可以说是人尽其能，物尽其用。即使是在业绩不好的时候，它也没有轻易放弃属于自己的游戏地（可参考NGC时代）。而在取得成功的时候，任天堂也不会轻易说自己赢了。FC和SFC时代的任天堂曾经不可一世，利用权利去刺激把软件商牢牢控制在自己手中，瞧我者昌逆我者亡。但是这样的时代早已一去不复返了。在经历了辉煌、没落、复兴的过程之后，任天堂对于业界也有了新的认识。在困难的时候，能够依靠的，只有自己。得意冷然，失意泰然。在这种稳健、冷静的支持下，任天堂度过了最黑暗的时代，凭借智慧和能力重新站在了世界的顶端上。除了智慧和实力之外，任天堂获得成功的另外一个巨大因素就是“决断力”。在2004年的时候，谁也不会预料到任天堂现在的样子。那些软件商的离开行为也让他们觉得任天堂的前途晦暗不定。但是任天堂在此

时已经明确地抛开了过去的旧策略，改用新的方式吸引玩家。这当然需要一定的勇气。就游戏体验操作来说，今年的E3上微软和SONY把体感操作作为宣传主题，而任天堂早在4年前就坚定不移地朝这个目标前进。而任天堂大家都不愿去先知的神人，岩田聪也并不是。何况当时的社长位置都没坐稳，万一这一步走错了，那该怎么办？

现实是残酷的。经过两次失败打击的任天堂，如果不按照这个冒险的“革命”计划走下去的话，最终只有两种结果：或者彻底失去电视游戏这个市场，把每年N亿日元的利润拱手让给别人，而自己则继续坚守单机市场这块自留地，最后可能一个结果就是最终连单机市场都失去，彻底没有翻盘的机会。只能像



·充分利用体感游戏功能吸引更多玩家，并且心甘情愿地承担由此带来的风险。

借助广告与传媒力量 努力争取社会认知度

1989年最初发售的时候，任天堂的Wii在广告和宣传方面投入了大量的资金。



名次	企业/品牌名	名次	企业/品牌名
1	夏普/AQUOS	6	NTT Docomo
2	SONY/BRAVIA	7	KDDI
3	任天堂/Nintendo DS	8	Softbank Mobile/Softbank
4	东芝/REGZA	9	Cableway Japan/Casecity
5	Onitsuka Company	10	任天堂动物之森/游戏机店

名次	企业/品牌名	名次	企业/品牌名
1	Banass Corporation	6	YAMAHA
2	任天堂	7	SEGA
3	Bandai Namco Games	8	富士电视台
4	KONAMI	9	Mitsuno
5	Takara Tomy	10	东京电视台

名次	企业/品牌名	收视率
1	任天堂	76.7%
2	富士电视台	70.8%
3	富士电视台	69.6%
4	NHK	69.4%
5	Gucci	69.3%
6	Tiffany	69.1%
7	朝日电视台	68.9%
8	SEC	68.7%
9	东京电视台	68.4%
10	日本电视台	67.7%

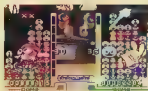


SEGA那样转型为软件厂，过如人鼻息的日子。无论是什么结果，对于任天堂来说都是不可接受的。与其继续这样屈辱地活下去，倒不如革命到底，成败就看这一锤子买卖。

开弓没有回头箭。既然已经决定怎么走，那么只能像任天堂的名字一样，“谋事在人，成事在天”了。实际上，对于现在的成就，岩田聪也觉得“没有运气是做不到的”，但是他同时也表示“任天堂公司上下全体成员都在努力地把自己命运掌握在自己手中”。正所谓事在人为，如果没有坚持和努力，任天堂是无法取得现在的成就的。在抛弃了NGC时代“少数精锐”的方针之后，任天堂努力让更多的人喜欢上游戏，在世界玩家群这块蛋糕一天比一天小的时候，自己做出块大蛋糕，这确实使任天堂在社山辛勤劳动的结果。虽然说时势造英雄，但是在同一个时代，能够看到别人看不到的东西并且大胆实践，这就是英雄与那些埋没了英雄的平庸之辈最本质的区别所在。

7月30日

噗哟噗哟7



SEGA
益智游戏
日版、美版
全年龄 1-4人



世嘉的噗哟噗哟系列在方块游戏中也算是比较出名和销量不错的，尽管给人印象最深的还是街机以及32位机时代的最初几代作品。不过也许是由于惯性，每次新作推出后都还是会上架一两款。这次NDS上的7代游戏来说，虽然添加了一些新要素，但说实话改变不大，感觉世嘉在该系列越来越不进取了，但对粉丝们而言联机对战还是其乐无穷的。 By 北斗



不知不觉《噗哟噗哟》系列居然已经到了第7代，但说实话，之前的6代到现在来说，变化并不算大。本作除了有大水的系列角色登场之外，还增加了全新规则“变身”，只要将变身计置满就会变身，变身进入为“人气包格”与“大气泡狂怒”这两种变身模式，而角色造型也会随着模式不同，分为可爱造型与正常造型。说实话，这些改变实在鸡肋。 By 小倩



《噗哟噗哟7》属于一个很受各年龄层玩家喜欢的休闲游戏，与俄罗斯方块、魔法宝石、马里奥医生等类似游戏相比，本作以可爱的画风“噗哟噗哟”更受女性玩家喜欢。这一代和之前各代相比最大的特色是支持Wi-Fi对战，同时支持无线LAN，让4个玩家一起进行游戏。另外Wi-Fi对战还支持网络排行榜查看功能。 By 猴子

7月30日

野性传奇



SEGA
动作过关
美版、JMD
13岁以上 1人



之所以对本件有很高的兴趣，其实完全是出自当年MD上的神作《漫画英雄》。然而，《野性传奇》的实质面让我颇为头痛。本作的画面、人设以及敌方角色都是典型的指指点点的美式漫画风格，个人实在难以接受。这就罢了，最要命的是行动速度太卡顿、招式太慢，基本可以说是毫无战斗技巧可言。可惜啊可惜，目睹了撰写神作的大好机会。 By 北斗



这个游戏十分类似世嘉的经典作品《漫画英雄》。但就客观来说，私看《野性传奇》比前者玩出了十多年，可它绝对没有前作的画风精髓。本作的画面进行，就是纯粹的美式漫画风格但操作感实在让人受不了。打击感基本不存在，动作迟缓且反应也不灵敏。尽管本作有一定的成长要素，但那些华而不实的数值基本上毫无用处。还不如直接增加攻防数值。 By 小倩



最初以为这个游戏和《漫画英雄》相似，实际上本作确实与SEGA的那部作品有类似的地方，只是把画面改成了3D，但是操作感卡顿的方式是没有变化的。玩家可以操作主角用各种暴力手段将敌人逼入死角，场地中许多东西都可以扔起来打人，还可以取得各种必杀技。唯一令人不满的就是移动速度太慢，影响格斗的爽快度。 By 猴子

7月31日

未成英雄谭 太阳与月亮的物语



nam
角色扮演
日版、JMD
全年龄 1人



本作是一款完全原创的RPG游戏。之前宣传的精心精心的全新游戏方式，在本作中并没有得到有效的体现。从游戏整体上来说还是不错的，进入游戏后的效果都很不错，即使在NDS上也过不去。切战场战斗时的读取速度也十分缓慢，更致命的读取数据太高，地图过大。不过，剧情方面还是不错的，部分对话内容也比较搞笑。 By 北斗



这款游戏最大的特色就是把“人际关系”这一要素进行放大，通常的RPG同伴都是不牢固的关系，而这款游戏把“4国之间的关系”作为关键，类似棋局。玩家在游戏中的过程中，必须从同伴中听取一边进行听取世界的情报。随着游戏中，大家必须必须听取同伴的心声并保持良好的人际关系。如果人际关系不佳，主角将会遇到同伴的背叛和背叛。 By 小倩



这是一款“人际关系系统”为核心的RPG游戏。玩家可以与同伴们一同在世界中冒险。与类似RPG不同，主人公具有能够听见同伴和敌人内心的能力。玩家可以根据这些心声来行动，而行动则会影响到故事发展以及人际关系。本作的另外一大特色就是可以随时切换主人公进行变更，有10个人可选，职业也有多种，玩起来比较复杂。 By 猴子

7月30日

装甲核心3 携带版



FromSoftware
动作射击
日版、JMD
13岁以上 1人



FromSoftware也开始吃老本炒冷饭了。以前的老游戏被匆匆拿出来复辟。“实时武装解除”系统是3代中新加的，玩家可以在战斗中解除自己身上所装备的武器解除，将其交给给队友重围快弹尽粮绝的队友，不过说实话，这个系统实用性很有限。其实本作最大的卖点还是部件系统的回归了，收集各种部件，DIY自己喜欢的机体外形，对萝卜拉们有杀伤力。 By 北斗



《装甲核心3》移植自2002年4月推出的PS2同名作品，继承原作内容并加以强化。包括支持联机对战、提供完整自定义功能，加入自初代到2代共5部作品之零件的全新定制版，让玩家可应用这些零件打造机甲。游戏还采用反重力好评，兼具设计性与操作性的选单界面，让玩家自由选择零件，设定机体配色绘制涂装图案，享受改装乐趣。 By 小倩



从PS2时代就是一个好游戏，这次推出PSP版的肯定也很能吸引不少该系列的玩家。不过本游戏目前只支持555以上的系统硬件，因此目前只能玩正版，还须给机器升级。不过游戏的本体素质是相当不错的，在日本杂志连载的《装甲核心》小说中登场的机体也在PSP版中登场，大概是为了让玩家感到游戏中有创新的部分。 By 猴子

国外游戏媒体的游戏评测

你是否怀念十年前“遍地是宝”的年代？你是否记得PS2之前3D初级主机给我们带来的乐趣？其现在也是一样的。

闯关族的家

当然，不可否认垃圾游戏在增多，任天堂两大机体甚至超越了我们精神上能够接受的垃圾游戏比例，让人备感痛心。就像我常说的：我表面上是个软饭，但心里却是个索饭，骨子里其实是饭。谈及游戏，缺乏骨气，全因老任不为。

这期间作期间，我毫不犹豫地选择了《守望者》和《原爆特攻队》两个陪跑个人玩性价比下限的游戏。我觉得很合口。至少没有大到《哈扎特与温血王子》那样让人拍案，这样的三流游戏，往往可以很轻松的，不紧不慢的玩下去，因为你不会觉得无聊，甚至认识的很多人都不会去玩。这样很好，在9月份游戏狂潮到来之前，多接受几下游戏的刺激，很可能让自己的游戏欲望大反弹，在即将到来的高质量游戏游戏中保持状态。如果你不知道今年8月份开始都会有哪些游戏到来，就多关注杂志吧，貌似又是盛况空前的一年……

我时常认为自己的游戏生涯开始得很早，因为生在日本，真的，日语很厉害，中文也很棒的说，初中期末语文全班第一（相信啦），同学，特别是好友羡慕我不玩汉化游戏，请叫我到中国做什么，因为我只是日语，华人。

日籍华人读者 CYD

●C/D读者来信时编辑几乎每个人都看了，所以我们没办法不一一回复你。C读者在来信中几次提到了自己的字迹不美，本群认为你缺乏自信，作为一个十四岁的同学来说，你的字很不错的。本群也很享受。C读者来信时河北王说：“你画真棒！”但是否真棒（“吾弟真棒”）本群认为画得更有意思一些，如左，他很有创意。

最近就日本同学来信渐多，莫非是我们这本薄弱的杂志又开始反叛日本了？C读者在来信中提议将国家改回未成版前的样式。本群先按你的建议收下了，改与不改还要看接下来大家对你的建议。目前的形式简化版面，其中还是有原版的而且文流起来更加互动，或许看着看着各位就会顺眼也不说不过。下面是对其小编对你的话的回复。

一、感谢兄弟的来信！我在表哥家的W上做了N次也做不出。只有 弱弱的心才能看到如此邪恶的形象，

比如我就正在告诉你表哥的W，哈哈哈哈（回答回去）你们都是（音影金）真真我是哈迷 编辑部有光同好

风林回复，根据本群的计算，编辑部 定形含21的累计观影人数超过20次，票房贡献1800元。其中来计算部分不向透露自己观影多遍的同学，可见确实真像。要感谢哈迷，编辑部肯定也有，本群算是伪哈迷，电影感重，原著一本都没买，此遗憾啊，但最新的《哈利·波特与血王子》，让人很失望。

——编辑部在DR和PG商家吃饭不容易吧 拍剧

王说此性：猴子回复，以前有段时间两头跑是很累，现在主要在电脑这边吃了，每天伙食固定，除了裁缝的时候可能不开车之外，其他司机都还算好，谢谢读者拍案，下次拍案就请了（别拿假话）。

360版《魔龙》值不值得玩？游戏店BOSS说《失落의 奥德赛》更爽——解谜

能看懂吗？如果论今次世代两大主机上的RPG，



不管怎么说，这游戏的品质无懈可击。本作也是唯一真正将马山明的人设通过HD级别的面面完美表现的作品。

综合水准最高前三位必有这两作，其他类式游戏没有的。《辐射3》这类美国佬RPG咱就当它不存在。之前已发售的HD级RPG游戏，《重龙》第一，《失落の奥德赛》第二，《星海传说4》和《薄暮传说》去争老。其他如《失落の奥德赛》和《薄暮传说》虽然也算可以，但距离大作的水准实在太远了。所以，游戏购入《魔龙》和《失落的奥德赛》，都是不可错过的优秀RPG游戏，而且大部分中国玩家来说，都有高品质的官方中文版，更是分能看懂的。

江苏常州俞杰说：暑假60天，45天补课，15天放假（伴随大量作业），人间地狱啊！太痛苦了，我的小小P，小小L，360只能在家里躺着了。（编者：少年想快快长大，成年怀念幼时，生活总是在轮回，换了种方式而已）

TNT.A 暗菜目标每月一无双

暗菜龙苦衷同来信信表示：我是位今年才入学的读者，第一学期的时候大惑就告诉我：对，就是它了！可能是因为大部分游戏杂志都是网络网站的，所以么么么对《电软》情有独钟吧。当然，也有一个原因都有七世吧。我和同是无限FAN的，暗菜在吧。对了，无限什么时候出版呢？很期待，无限呢？照，专心出三国吧。●黄猪君还来信说：“虽然现在手中有一部PS2-3000，但仍打算入手一台PS3，两千七百多大洋啊，两年的压岁钱没了。”“最近听到传闻说PS3 4000打算在年底面世，不知道是否属实？”本群根据目前手头情报，没有这样的消息存在。而且10月1日即将推出PS3000，5000要用更新下一系列怎么也要到明年开春了吧，所以3000机型们都把心放到肚子里吧，且死呢。

提起无双，我是没什么发言权的，七曜那边才是权威，不过在整理这封信的时候，正好小编们在



《无双无双》，发售PS3和XBOX360，国货发售。这样的情况也在我等意料之内，只不过没想到会来得这么快。乐观估计明年春《无双无双》必然要在PS3上出。讨论无双接下来发展的问题，就正好一起聊了。据七曜统计，接下来年底的时间里，不提《最终幻想13》和《龙与地下城2》，单就无双系列游戏就要让他吐血了。本群算，也是，9月PS3的《真三国无双》，10月PS3的《无双无双联合发售》，11月Wii的《战国无双3》，想想在今年东京游戏展上光

荣还会无双系列新作再有新发表。几乎到了月月都有一款的程度。我只能感叹，当饭饭。当个无双饭更准，当个全买日版限定初回的无双饭简直是难上加难。在此，请允许我向编辑本部的七曜同学致敬，光荣全靠你们了。

TNT.B 谁说打老机就丢人？

——北京通州王孔龙同学来信表示
中考终于结束了，可是考得不理想，没考上理想的学校，不过在这期间我本《电软》也没落下，虽说也是考进了重点高中，可是要住校，两周回家一次。暑假不过《电软》，《掌机迷》是不会落下的，还有性爱后可以继续玩机。现在手里只有一台PS，太丢人了，我近期就会有自己的新主机了！●叶卡（八）
王读者的最后，句本群坚决不同意，谁手里只有一台PS就丢人呢？本群电脑边上摆着一台PS和一台DC，这才叫真饭。

电软回函表

感谢您的支持,我们将根据读者每期对《物》的评价作出调整和改进,请您认真填写下面的调查表。您的参与是我们工作的动力,来参与《电软》的内容策划吧

你的姓名 性别 年龄 职业 电话 QQ 外号 邮编

联系地址 E-mail

请填写详细住址与你的联系地址,以便我们与你取得联系。◎由邮局寄地址:北京海淀区中关村75号信箱 商家(校) 邮编 100011

本期电软调查内容

1. 你对本期杂志的总体评价

封面 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看
整体效果 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看

2. 你觉得本期网类杂志内容如何? 有什么建议

封面 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看
整体效果 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看

3. 本期你最喜爱的三篇文章或栏目是

1. ☐ 2. ☐ 3. ☐

4. “网类杂志”版归来 把你的笑话与我们分享吧

1. ☐ 2. ☐ 3. ☐

5. 本期“期末寄语”那位编辑的回答你最满意?

☐ 七鼎 ☐ 北斗 ☐ 橙子 ☐ 风味 ☐ 翅膀

给全体小编出难题吧? 我们将选择其作为下期网类的主题,并有礼品相送:

1. ☐ 2. ☐

6. 给网家的留言请写在下面,地方不够请写信纸

1. ☐ 2. ☐

又一个被老师没收的……
一位3000玩家的疯狂游戏日记

风魔: 请允许我这么称呼吧!成功的人,谁都知道减肥不易,能坚持下来还真是不容易啊!不像某某,唉,无可救药了……) 第一个(编者:这马哥拍得本牌暗笑)

接下来介绍 下载的游戏生涯,只写最近发生的事情吧,以前玩国产的事情就不提了。最近的事情就是过年期间入手小P一套(编者:这还叫最近啊老兄,这都八月月份呢),那价格真是虚高啊,多花了好多钱,之后就等编辑。一解解。那就看电影、听音乐……我买的是3000型,直到3月份的一天,我忍不住了,我要我要。买了张《90年》,都花了170元,让人给黑了(编者:被黑了至少50元,对不起,我不是成心刺激你……)。真是爽啊,之后一个月把游戏给玩了,这时我又向期待已久的《怪物猎人P2G》和《战国无双2》伸出了小爪……之后就忘掉了游戏的狂玩。一玩再玩,到了五月,3000破掉了,虽然只能玩街机软件和模拟器。我又把街机模拟器上的《吞天地2》给通了,然后把GBA的《马里奥与路易RPG》玩了一遍,感觉这些老游戏也挺好玩的。

进入6月份之后,高三的学长们参加高考了,我是高二,所以给咱俩半休五天。我的学校都是十天啊,泪目。就在放假的第二天,3000可以玩SO的鬼思传入了我的耳朵,我迅速跑到附近的网吧,一阵狂玩之后,崭新的系统诞生了,终于等到破掉了!真是不容易啊,我一股脑的把实况、NBA、FF7CC、FF7CC、无双MR等游戏给玩了进去,之后就进入了整整三天!结果假期作业也没动。随后E3开展了,PS3G出山了……看得我那个激动啊!

短暂的五天假期之后,又开学了,不过情况不同的是,我们离高三这边上课,那边初三的学生在参加中考(汗),下课也不能走动,上个学期还说要很汗,于是我不知咋地进入了“混乱状态”——上课也玩小P下课也玩小P,一直把FF7CC打到第九章,需要编7个“女神魔石”的地方才住了,然后就放学,下课,睡一睡,然后又想起自从

3000破掉之后就没再动的《怪物猎人P2G》,又打开了几把,中文版就是比日文亲切啊。打开金名片一看,距上次玩已经有半个月了,我又随手放倒一个岩龙,倒霉的事就在那时发生了,没想到老师居然在我教室后门偷窥我,看到我的动作有些奇怪,就冲了进来。当时已经下课了,我就很幸地在玩小P,这时只听见好友叫:“宋汉云 宋汉云(实际上是:老油条 老油条!)”我抬头一看,老师已经到我跟前来了,我一脸一片空白,之后小P就……唉,这些怪我太贪玩了,不能控制自己,风魔也经常提醒我不要带掌机去学校……

仔细想了想,这都是我不对,不应该把掌机带到学校去,更不应该上课打机,可后悔没用了。小P被没收后,老师并没有把它怎么样,只是收了起来,估计我现在在哭,只能是按一纸笔吧……但小P被没收之后,我对学习和游戏的关系明确起来。

学习是我现在学生阶段最重要最主要的任务,现在马上要升高三了,学习的时间也显得更加紧了,别说玩掌机,看电视的时间也很紧张,我也应该更加懂得珍惜,毕竟高三一生中只有一次,这样奢侈的学习机会,毕业后一生都会后悔莫及。现在认真努力学习,将来才能有更好的工作,才能有玩游戏的资本。高考过后不是有三个月的暑假吗?用来把高二这一年落下的游戏补上不就OK了?所以我现在苦一点,累一点,没有关系,只有拼尽全力,跨过高考这道槛,进来的就是光明。

最后感谢大家看我这封信,但愿我能从现在的四十名左右,冲到到班级二十名左右。虽然学习过程是枯燥的,但有《电软》和《掌机迷》的陪伴,我一定会勇敢地坚持下去!加油,我会经常来催催的。

——山东胶州 宋汉云

这是一封相当有代表的来信,相信很多学生朋友都与宋读者处于类似的境地,干啥这封信希望大家能够在其中找到共鸣,找到努力下去的动力。

风

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。

共鸣,找到努力下去的动力。



笑 口水是吞海里的,还是在陆地上死的? 答:在陆地上。因为,陆地是干(陆地是干水)。

——山东 陆元东

咱更喜欢独爱的说! 小PS呀,咱一生只爱一个的! (抱着PS3,蹭蹭蹭) 不过太爽了的说,咱永远的恨啊……(无力中)……你话说有付出就有回报的说……

河北王思语

●外号: 望望望 ●留言: 咱下个月7号就过生日了(编者按:是7月),的确是好日子,咱的,老师说7月1日期末考试的说! T T得了,生日不用过了,虽然没啥

生日不用过了,虽然没啥

生日不用过了,虽然没啥

生日不用过了,虽然没啥

生日不用过了,虽然没啥

生日不用过了,虽然没啥

小调查:全机种制霸还有意义吗?你想全机种制霸吗?

调查原因 “全机种制霸”——对于从18位机时代开始,就是一代又一代电玩迷的终极梦想——拥有全部的游戏。这样玩到所有的好玩游戏,这在20世纪末对于绝大多数人来说还是实现起来非常困难的事情。即使到了90年代末,SS、PS和N64三大主机争夺市场的竞争中,很多玩家可以以战SS和PS,但N64却成为了很多人无法选择的噩梦。而到了本世纪,游戏的独占性严重缺乏,大部分第二方需要游戏都采取了跨平台的策略来减少盈利风险,而硬件公司另一方的独占游戏又相对匮乏,即使如1代王者SCE的重要游戏如《战神》、《战神历险记》等作品至今仍未登录PS3,而微软一边的死忠独占游戏却也只有《光环3》和《战争机器2》等少数几款,大量的380游戏都推出了PC版和PS3版。可以说,各主机之间的制霸,除了主机外和网络环境外,区别越来越少了。这也可以解释为什么可以在没有高端性能的“恶劣条件”下能够异军突起的原因。而对于继承了纯正玩家血统的PS3和X360,有必要都买吗?买上Wii,我们还有必要购买三台主机吗?下面就来看看玩家的看法。

当然有意义,这样我就可以玩到所有的

游戏,我当然会全机种制霸——重庆杨尧闻 ● 无聊当然想,只是铁不允许罢了。特别是PS3,可是铁的仇人哪——广西梁华彰 ● 从无限的占有欲来说,全机种制霸永远有意义。但从玩游戏的角度来说,人多主机和游戏根本玩不过来,所以意义。我想全机种制霸,我承认我很喜欢——内蒙古费思超 ● 应该有意义吧,有成就感嘛,不过我是实现不了,没玩过,手中只有一部PSP 3000——福建黄景 ● 对于一个人来说这样有意义——商业意义,可以把钱分成几份赚。对于玩家来说也有意义,可以在不同平台享受同一份乐趣,但太在意制霸的话就不好了——新疆张智坚

调查很无聊 ● 因人而异 像已成家立业,操劳带子的人士大不可必,选择自己喜欢的类型主机就行了,再说也没有那么多时间玩——湖北张群 ● 就开发成本来看,全机种制霸 厂商利益明显,更有实在意义,本人态度无所谓——辽宁李强 ● 不想玩,那玩弱题,游戏玩不过来了,游戏的意义是去玩不是被游戏吃灰 ● 现在的游戏大都比较大,就算弱题,选哪一款,也不全机种制霸 我不想,买一个PS3

够惨了——吉林黄国瑞 ● 无意义,美好的YY,想想而已,变为不可能,购买前得为利益驱动——上海吴春杰 ● 没意义,现在跨平台的作品越来越多,省下全机种制霸的钱可以用来支持正版——河北张宇 ● 收藏的就有意义,反正我是不买,我没有钱。反正以后电脑都可以逐步全机种制霸游戏机了——桂林李

总结 因版面所限,本报挑选了部分读者回函。从整体数量上来看,65%的读者对全机种制霸有兴趣。但对于标有玩家来说,对于“全机种制霸”都有两种怕人的事,一是资金,二是时间。要买齐一台主机,仅标准硬件就需要7000元人民币,这还不包括各种手柄、摄像头、会员卡卡等周边的花销,而且为了实现主机的效果,我们还需要配备高清电视及多声道音响系统或耳机系统,总的来说,如果没点轻松过万元的财力,的话,“全机种制霸”还是个梦。另一方面,现在游戏的数量越来越多,不要说二台主机,仅仅是一台主机上每月所推出的游戏就让人玩不过来,尤其对于不少五元或十元,每部主机的庞大软件阵容来看,看都是压力。就像以前本报在本栏目一再提到的,“全机种制霸”对于玩本身来说意义不大了,因为大部分游戏我们过一台主机就可以玩得到。当然是否要买一万五,还要各位自己事主事。



所有平台包括PC都逃不了EA的魔爪 对于未来跨平台游戏来说 全机种制霸的确是越来越有意义了,选择适合自己的才是最明智的。



TNT.E 宅啊宅,在家宅!

——广西梁华彰来信表示:自从放假以后咱宅了大半个月了,原来宅的趣味竟是那么的真。每天的主要活动都是打机和看动画——虽然动画占少数,但娱乐不假。《DQ9》设计之前主战《GTA》和《机战》了,这几基本关于日日《DQ9》的快乐时光中,而我这极端的作风也让自己做出了极端的行为——放假期间乡下与乡亲们交流日子一天,老实说,别说一天,半天都黑的不行,尤其是宅了半月连骨头都宅了的我!不过回来了也继续宅,反正八月补课,和晚课都占不了我,陪——不过我还在想对人来说,玩宅太过火了,对身体不好,像我一样——整一套搞笑图来警告一下吧:你们这些学生啊,很宅很天真,尤其是梁华彰,整天趴在床上打游戏,别以为我不知道,你说好好的一个假期,做什么……大家还是节制点玩吧

能把自己看病的,说明是明白人,一般死宅宅的都是被宅系产品搞得不分东南西北,搞不清楚幻想与现实的,那是糊涂人。从梁华彰的来信中本可以明显感受到你对宅的渴望及恐惧,最后对自己的调侃说明了你想脱离宅系这个有着“光明前景”的团队,但却因为自己的意志力薄弱而在精神上苦苦挣扎。不过我很同意你父亲的做法,多应该出去做运动,如果你利用假期,每天去打打球,游游泳,相信是极好的生活安排。对身体也好,其实小编都很希望有机会去乡下走走,我们都被肮脏的城市污染恶心坏了。



小调查:你觉得PS3应该回复兼容PS2游戏的功能吗?

调查原因——PS3目前支持PS2游戏的主机只有早期的20G、60G和少量出货的80G版主机,随后在发布了40G型号及之后的主机取消了这一功能。而实际上对于玩家来说,支持PS2这一福利是相当必要的,尤其对于PS2游戏画面的提升那是相当的明显,很多游戏在放到PS3中即让人有重新体验的冲动。而相对于这样一个貌似多余的功能,如今大家的看法又是什么呢?

有必要,因为PS2的游戏很多,“重温旧梦”也是必须做的事情 对于索尼和玩家而言都是有利的——北京郭浩 ● 是的,请恢复吧——北京尹蔚刚 ● 绝对有必要——陈国瑞 ● 对于没有PS2的玩家而言这绝对是一件好事,功能永远都会有人嫌多的说,如果有的话也会使其成为更多热爱怀旧的人们“兼中取物”,说——吧,也使PS3更加超值,增加实用性的说——河北李志忠 ● 有必要,因为还有许多玩家想玩PS2游戏,回味无穷,如果恢复就不再用两台机器了,方便——江苏向杰

我就不想用PS3来玩PS2游戏,PS3就应该用来玩PS3游戏,我是这么认为的——重庆杨尧闻 ● 没必要,在玩过PS3的里面谁还愿意玩PS2的游戏嘛——除非是PS2上的某个游戏情有独钟——辽宁李强



PS3玩PS2游戏很可以玩得好神奇,一些新老游戏的游戏放到PS3上也有不错的表现

2006年第1、2期	6.80元
2006年第3、4期	15.00元
2006年第5、7期	6.89元
◆ 今天天下 ◆ 掌机迷 ◆	
2006年第1、2期	6.80元
2006年第3、4期	6.80元
2006年第5、7期	6.80元
◆ 中国海洋报 ◆	
第1、72、74、79、78期(含中国海洋报增刊)	6.80元
第5、73、74、79、78期(含中国海洋报增刊)	16.00元
◆ SO COOL 嘻哈 ◆	
2007年1、8期, 2007年2、5、12期(含嘻哈增刊)	13.9元
2007年3、7、12期	13.9元
2007年第4期	13.9元
2007年5、7期	13.9元
2007年9、12期	13.9元
2007年4、10	18元
NDS标准字典典典2008升级版	18元
WY 动力	18元
口袋猫13号普通版豪华版	19.18/29.8元
口袋猫12号普通版	18元
PS2怀旧游戏:修勾修勾豪华版(附)	19.8元
口袋猫11号普通版	19.18/29.8元
口袋猫10号普通版	18元
游戏的会计与开发(中国游戏开发中心)	25/28.5元

有你有我问答

本栏目欢迎人家来问妹儿交流

第256期



有几个问题请教龙哥·1、最近想购入W，据说都需要配置点什么东西呢？还有买W好像都是用过机的，请问和不过的有什么不同么？2、最近看PS2谈盒有问题。平放的时候有些D盒读不出来，但是斜点放就读的很好。请问是什么问题，如果读不出来怎么办？谢谢龙哥的解答，小弟感激不尽。最后，祝各位编辑身体健康，游戏游戏有益健康。

(河北秦皇岛 高东)

1、买W好像基本不需要再单独配置什么东西了吧？除去买机时附赠的基本部件之外，个人认为如果你想多人同乐的话，最好再买一只手柄——W上的许多游戏，确实适合朋友和人们，甚至是一起玩。平衡板的话对应的游戏不多，买不买要看你的个人意愿了。此外，市面上还有各种各样的W周边，多是一些针对W游戏推出的运动器械、钓鱼套装之类的东东，以国产组装货为主，虽然质量一般，但胜在价格便宜，是否购买也可加考虑。关于W的刷机，其实所说的是通过游戏BUG的方式用软件进行刷机，刷过之后的机器就能直接玩D版游戏了。另外还有一种就是直接加装芯片，俗称改机，改完也能直接玩D版游戏。它们的区别在于刷机便宜，但兼容性不够完美。改机贵，但兼容性较好。2、光源的问题，光源位置可能不同，你的PS2应该用了挺长一段时间了吧，那样的话就属于“正常现象”，问题不严重的话拿个用就行了，没必要专门去修。“游戏游戏”，易行难吗，呵呵。希望大家都能尽量做好这一点吧。



各位小编你们好，在下作为电玩的读者已经有几年的时间了，不过写信还是第一次。突然想要写信的原因是254期关于E3展会的报道中，介绍微软Project Natal体感技术那一部分，右下角“令人瞩目的实验演示”的配图确实令某菜鸟很感兴趣，似乎是网上恶搞的体感游戏技术《O》？这个算是杂志的恶搞吗？当然，不能否认网上如此强大的体感游戏技术HGame确实是在下等菜鸟梦寐以求的期望。呢，之一……既然写了信来了，顺便就求助几个问题。首先是之前在暗瞳光盒里看到《恶灵战士》的动画，因为对这种类型的格斗游戏不感兴趣，所以不是很了解这个系列。看了动画以后却对里面美娜卡和迪米特里的关系产生了兴趣，依据记得好像是一期电玩的“BOSS档案”介绍过他们，想请问是哪里一期来着？一时翻找不到了。第二个问题，大概要转给龙哥比较合适？请问XBOX360游戏的追加下载要素是不是一定要在线360连接到LIVE的情况下才能使用？前两天路由故障，在没有连接LIVE的情况下，发现很多游戏的下载物品，比如星耀6的舰载涂装，刀魂4的达斯纳达



等等都消失了，故而有此疑问。第三个问题也是问龙哥，请问《龙3》里面的夜店小姐难道有什么诀窍没有？老妹精心打扮出来的女孩儿总没有个排名，每次按金花店后都要去她那里来，在下实在是堪堪其，急盼拯救。第四个问题是想请教教朋友，请问贵报的卫生间的卫生问题是什么样的呢？灯，以上就是目前正在下的美娜卡生活成问题困扰的几件事情，如蒙解释不胜感激。并祝编辑同志们健康快乐，工作顺利。也祝《电玩》越办越好！

做饺子和麦琪送入绝境的黎黎流冰 拜

关于那张地图的谜题，嘛，嘛，嘛，就这玩意儿。1、你肯定是记错了，“BOSS档案”里绝对没有介绍过他的关系，倒是“格斗天王”里或许可能提到过——这是

本人在严刑拷打七曜同学后得到的保证，至于具体是哪一期，莱因同学自己也记不清楚了，我直接在这里给你简单说下吧。迪米特里·马克西莫夫是魔界的贵族，由于战败流亡。阿不思·德夫林被从魔界流放至人类世界。这位黑暗的王子认为自己应该再次夺回魔界。出现在地球上的外星生物对于亚特兰特来说是件意料之外的事情。亚特兰特在吸收了对于亚特兰特来说已死魔界再次挑战的魔力，然而由于亚特兰特魔力已经过世了，但他的女儿·爱迪卡·阿不思·德夫林被阿不思·德夫林家族并成为魔界的统治者。为了夺取魔界的统治权，迪米特里和爱迪卡也就理所当然的成了死敌。2、不一定，这也得看具体的游戏和下载的要害，有的是可以下载下来后单机上也能玩的。3、首先，智力、说话能力、魅力，不同游戏对S是不会成NO的。一开始其实根本不用关心客人的要求，专心升级3能力就是了。例如客人说这次要说话能力好的，你就去培养说话的能力，但是不见得就能起作用。然后连续玩，失败率也很大。但是把3个能力培养到S的话就几乎就成功了。至于客人的要求，其实也就5个：可爱与否、化妆与否、偶像与否（成熟点的，相对可爱的）、华丽与否，还有特殊种的Cosplay。对接客成功起主要作用的是衣服，如果有多需要，就在正篇上文章。例如：有要求可爱的、华丽的，就穿个可爱的衣服多带点华丽的首饰就是了。再看要求不化妆还是化妆。一般来说出现3次以上超接客之后差不多就是S了。另外MM的工作压力一般都很重，适当减压也是必要的。4、这个，据编辑同学回答“卫生”要用黄色的，最古老的那种，吸吸效果比较好，当然吸纸才是最无赖的”。



龙哥你好，前几期在杂志的点评里看到了NDS游戏《无限旅程》很高的分，北斗还在手里里多次提及这个游戏，庸本我还没玩过这个游戏，不过看到这么多编辑都给它好评，于是尝试着玩了一下，没想到一上手还是被要不能啊！玩起来和大海时代的感受很像，只不过舞台从地球变成了更加广阔的宇宙，虽然不能倒买倒卖来赚钱，不过北斗还是超超热血沸腾啊！对了，龙哥，我现在快要通关了，也想像北斗那样集齐一整只的大海舰队去挑战最终BOSS，想想就热血沸腾不行。不过这款游戏就是赚钱太慢！请问龙哥有什么快速赚钱的秘技没有，不然不知道得攒多久才能买什么好东西，还有个问题，那个皇帝的旗舰有没有办法拿到？感觉超难啊。

(湖北武汉 大海)

恩，快速赚钱的秘技啊，遗憾，好像是没有了。这款游戏赚钱唯一的办法就是打仗了，做任务和发现资源星都是坏事，之前还有人提到过所谓的跑船赚钱大法。这个方法其实算是考把船换成内嵌空间巨大的航母之类的舰船，然后将里面全部换成卖货物，这样每移动一定距离就能自动增加金钱，金钱增加量与货物数量以及移动距离成正比。不过说实话说经过实践，这个方法并不怎么好使，首先就是初期投入资金太大，其次资金增加量并不算多，速度一般。经询问，北斗给出的建议最好到了2周目的时候，这样就能在“设定”里调高回报率，然后再在最终决战前在官府所在星系反复刷钱，找一条长一点的航线（7万公里左右），遇到CV编队的活一次能得1300多，遇到BB编队的活一次能得1500多，运气不好遇到CG编队的活就只有500到800多了。因为实力到了这时候对付它们基本上就是一绝一了，可以很快消灭完战斗，大概半个小时到四十分钟就能赚上万大洋，应该是最快的赚钱方法了。“至于皇帝的旗舰，我也想要啊”（北斗原话），天体破破烂烂实在是太生猛了，可惜无法获得。残念。

(浙江杭州 赵子龙)



GBA上的《真·三国无双4》中张飞最强武器是什么？是否有隐藏人物可选择？虽然无双被割GBA上感觉不伦不类，但作为一个无双族，我还是要把这款游戏也完美了。

(浙江杭州 赵子龙)

各位小编你们好，在下作为电玩的读者已经有几年的时间了，不过写信还是第一次。突然想要写信的原因是254期关于E3展会的报道中，介绍微软Project Natal体感技术那一部分，右下角“令人瞩目的实验演示”的配图确实令某菜鸟很感兴趣，似乎是网上恶搞的体感游戏技术《O》？这个算是杂志的恶搞吗？当然，不能否认网上如此强大的体感游戏技术HGame确实是在下等菜鸟梦寐以求的期望。呢，之一……既然写了信来了，顺便就求助几个问题。首先是之前在暗瞳光盒里看到《恶灵战士》的动画，因为对这种类型的格斗游戏不感兴趣，所以不是很了解这个系列。看了动画以后却对里面美娜卡和迪米特里的关系产生了兴趣，依据记得好像是一期电玩的“BOSS档案”介绍过他们，想请问是哪里一期来着？一时翻找不到了。第二个问题，大概要转给龙哥比较合适？请问XBOX360游戏的追加下载要素是不是一定要在线360连接到LIVE的情况下才能使用？前两天路由故障，在没有连接LIVE的情况下，发现很多游戏的下载物品，比如星耀6的舰载涂装，刀魂4的达斯纳达

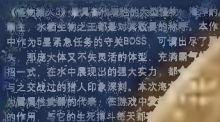
5星任务全开流程一览

三个任务都完成后，村长儿一支出，
一世一代的胜负。要抵。完成它，之后
我看看她的对谈，再找村长对谈，然后看
该处就会追加孤岛烽火龙、火山暴龙龙
讨伐任务，全都完成后紧急任务击退大
魔物会出现，同时5项任务追加炎龙讨
伐任务，炎龙讨伐后追加的任务。

[illegible]

本作中的异常状态种类比前作多，除了毒、麻痹、睡眠等，还有属性伤害带来的属性型异常状态。火、冰、雷、风都会附带各自特色的状态。不管是哪种都是非常麻烦的存在，熟悉这些状态效果的同时，也要准备用于应对的各种属性的药面哦。

毒	毒龙的毒咬	随时(時)移动(移動)和血、红色部分不扣)	使用解毒药、又方药
毒血	毒龙幼虫的咬咬	同上	铜线用挂
眼血	飞龙龙的尾巴	一定时间内安全行动不能	速速(速)把握(把握)减少(減少)时间
睡眠	紫毒龙的呼吸	陷入(陷入)意识(意識)状态、几分钟后(幾分後)睡眠	使用“元気のリンゴ”
燃烧	鸟龙的打木石攻击	迅速(速)减少(減少)力量(力量)红色部分、红色部分消失(消失)后(後)爆炸(爆炸)	使用“炎滅しの実”或、或(或)達摩(達摩)炎(炎)走(走)入(入)水(水)
冰牙	冰牙龙龙的攻击	耐力(耐力)增加(增加)量(量)加倍(加倍)	使用“氷龍の粒”
水爆	水龙的水球	耐力(耐力)增加(增加)速度(速度)减半(減半)	使用“水守の种”
闪电	海龙的电击	气(氣)幾(幾)率(率)加倍(加倍)	使用“雷雷の种”
诅咒	海龙的诅咒	武器(武器)会(會)心(心)率(率)下降(下降)	一定(一定)时间(時間)可(可)自动(自動)复原(复原)
各种属性下降	龙身的黏土	降低(降低)相应的(相應的)属性(屬性)耐性(耐性)、属性(屬性)伤害(傷害)大(大)	使用上述(上述)各种(各種)属性(屬性)道具(道具)
攻击力及防御力下降	飞龙龙的呼吸	一定(一定)时间(時間)内(内)威力(威力)下降(下降)	使用“怪(怪)各(各)の(の)种(種)” “忍(忍)各(各)の(の)种(種)”



蓝色的天空、碧绿的陆地、深邃的大海，画面中的人物形象栩栩如生如斯逼真。完全新制的世界，焕然一新的怪物，新颖特别的装备，无论哪里都是可以拿来考据的素材，游戏中各种细节都体现了严谨的设定。每一个玩过的推人都会玩起戏以生的戏。这篇攻略以中高级副本的怪物掉落表为第一基础的问题请参见本期新手的巫妖报道部分。

单机村任务一览表

★	お砂の空取ツア
★	水足跡の空取ツア
★	女王・リオレタの狩狩
★	暗闇にうごめく巨竜
★	女王の王、捕獲作戦
★	飛足の女神
★	花の輝の作品
★	狩魚足・チナガバ
★★★★	
★	火山の炎舞ウエ
★	最も危険なウエ
★	大海の王、捕獲作戦
★	空の空取ツア
★	空を走りオレウス
★	空の王、ベリオウス
★	お砂の角を狩れ
★	空の王者を狩れよ
★	水に海に渡
★	船頭、火山の炎狩
★	ウラガヤンを捕獲せよ
★	ウラギオンを捕獲せよ
★★★★	黒色クエ
★	空と地の王を狩れ
★	4本の角
★★★★	
★	貫けはう水
★	空士に舞う白き鳥
★	空の劇場
★	炎に乗
★	燃え上がる・アハツテ

交易船的特产品

交易船每次来苏时都会带来和带走世界一些武器、一些武器的设计图、自杀肉体的照片等。苏美尔人每以能交易获得。

交易需要用到自己的东西来交换，而像一些刚从美国之回来的人从欧洲到欧洲，选择想要的物品，再出的相应地换产品，只要不依赖于对方的期可交易成功。请少交易需要用到自己的产品交换，那么，欧洲，请少产品，需要去欧洲或亚洲中，大型BBS论坛。

交易船每次带来的东西是不固定的。船长在村子的时候可以预先设定寄港或不寄港。寄港的数量很多，下次来访的间隔就是长。

三条狩猎船的冒险

不过，她的眼睛就是狩猎猫的老板。从她那里可以买到狩猎船外出狩猎和探险，并带回不少有用的猎物。游戏一开始只有一条，讨伐为金虎与黑熊兽王，别代雄虎与黑熊兽王一条。



莫加之森资源的贴换,狩猎大型怪物是关键

村长儿子处的各种委托都需要交付一定的资源，而那些资源基本都要在莫加之森中获得，讨伐各种小怪物、兑换各种道具资源化，都会取得不少



资源，不过最实惠的还是讨伐BOSS。

随着村任务的推进，藏加之森中会逐渐追加各种大型BOSS怪物的出没，有骷髅之王、影鸟、水燕、海龙和雌雄飞龙等，讨伐它们的资源数从150到1000不等，连续讨伐两只可以获得2000以上的高额回报。森林中会出现什么BOSS可以在村长儿时查看，可以看到眼前和未来两天内的怪物情报。情报下方有时会有“XXX繁殖中”、“XXX大発生”之类的字样，这时进入相应区域击败大尺寸怪物后园村会获得特别的产品。

调和素材一览表

[illegible]

全BOSS怪物讨伐心得解析

Point 01 粉速龙王ドスジャギイ

可破坏部位:头/弱点属性:火

攻击方式

撕咬:向前小步走咬,速度很快,有时还会连续两次。
横砍:原地横向砍,范围较小。
甩尾:随时用尾巴扫打,有效范围约180度。一般会连续甩尾两次。
体当:横过身体大力撞击,攻击力高,距离远。尾巴和头位置没有判定,攻击时会有重力0.5倍动作。
鸣叫:首领的指挥动作,长时鸣叫时会召唤大批援军,短声连续鸣叫为命令小弟龙一齐攻击。

实战分析

粉速龙王的活动范围非常大,而且会不停地在各个区之间跑来跑去,即使被砍断腿也会很快再次与之通过,所以最好的办法就是找个合适的地方把它消灭再另觅的。

速龙王身边通常都会伴随大量小弟龙,一定要集中速龙王攻击,即使被小弟龙追上也会慢慢等到召唤来。

破坏速龙王的头冠可获得「王者のエリマキ」,而头部是速龙王的弱点,攻击时尽量以头部为主。

速龙王的尾巴会随时甩动,加上威力最大的体当只能朝身体前方冲撞,而尾巴处没有判定,所以平时保持在速龙王的身后是最安全的,看到它甩尾或侧身着力能从容地应对。

速龙王暴怒时会流口水,并一前一后地换区逃跑,此时会发出「龙のナミダ」。

粉速龙王刚会设置的地方,都是6区、7区或8区,不要给它机会,追上去干掉它吧。



Point 02 彩鸟クルベツ

可破坏部位:嘴/弱点属性:冰、水

攻击方式

冲撞:向前方跳式撞击,距离短,威力小。不过反应速度很快。
甩尾:使用频率不高,且范围很小,威力也很低。
打火攻击:用双翼爪处的打火石点燃火焰,边跳跃边攻击,一般会连续三次,攻击中会附加火焰燃烧状态,攻击前会有两次打火的准备动作,三段攻击结束后燃烧度极大。
后跳打火:对正前方一次打火攻击同时向后跳步,起手很快。
喷胃酸:通常会飞在空中扇形地攻击,攻击中会附加属性下降状态。
鸣叫:分三种,第一种是站在原地抬起头,会召唤小型怪物或帮手,如小速龙。第二种是随着脖子转动,动作明显比第一种大,会召唤雄龙等大型怪物。第三种是场地上有其他怪物时,边跳舞边叫,会给自己和自己同伴打上有状态加成或恢复能力。

实战分析

一个非常有特色的怪物。彩鸟本身实力很弱,但它召唤的帮手都不是吃素的。

彩鸟召唤出的怪物会散布在地图上,并第一时间来到彩鸟所在的交战区域。此阶段彩鸟会换区,只要它再次召唤,那只被召唤出的怪物不管在哪个区,在干什么,都会第一时间飞到彩鸟所在区。这里有个窍门,必爆火龙为的。一旦看到彩鸟召唤就立刻换区躲避,被召唤来的那只雄龙落地后没看到猎人,很快就会被区主人,而彩鸟依然处于临战状态留在原区,这时回去就可以继续一对一了,当然抓时机可打。

彩鸟会张大红色的喉咙是弱点,在其叫喊时朝这个部位可让它直接倒地。

彩鸟的打火是唯一有威胁的招式,被击中在地上躺倒几下就可消掉燃烧状态。破坏彩鸟的嘴可获得「火打石」,使彩鸟被击臂和一些火属性装备简单。被嘴也能得到鸟蛋,尽量破坏嘴后再杀吧。



Point 03 土沙龙ボルボロス

可破坏部位:头、尾/弱点属性:冰

攻击方式

突突:用坚硬的前部大力顶撞,同时飞散出泥块。
冲撞:压低头部进行高速突击。冲撞结束时尾巴还会向右扫一下。
甩尾:180度的回转身,连续两次。
甩泥巴:站在原地把身上的泥性外袍,被打到会变成泥人状态,发怒后甩泥的范围会变大。
泥地打滚:身上没有泥时会在地面蜷缩新披上厚层。

实战分析

比较强悍的怪物,攻击手段虽不多,但土沙龙体型庞大,速度又快,而且全身的肉质都异常坚硬,要在短时间内击败它需要花上番功夫。

土沙龙最有威胁的就是它的冲撞,追尾性很强,加上它头部又很宽,高速冲过来躲闪有难度,最好等到它压低头准备冲刺时提前向后退开,等它开始冲时再躲开就不及了。冲撞后土沙龙经常会倒摔,慢慢碾压低后冲撞,躲过冲撞后不要贸然上打。

尾巴是注意的地方,被打中会变成泥人,必须快速左右左右转摇杆才能摆脱掉,当然不要在怪物眼前干这个,优先跑路逃命要紧。有条件最好穿带「防泥防御」技能的装备,比如草食龙装。

攻击以腹部和头部为主,头部的肉质很坚硬,但可以破坏,破坏后头部的肉质会发生变化,这时头就是最大的弱点了,头部破坏后还有东西可挖,推荐用锤子这种不怕硬的武器来对付土沙龙,用力的话就优先断尾吧。



Point 04 水兽ロアルドロス

可破坏部位:头、尾/弱点属性:火、雷

攻击方式

冲撞:陆地上直线突击式冲撞,速度很慢。
水中冲撞:速度很快,有时会在远处后距离冲撞。
横砍:对前方横向扫荡攻击。
喷水球:动作幅度很大,攻击时会附加重力恢复量慢状态。
扑压:把身体扑向地面,对身下有判定。
打滚:横向在地上打滚,对左右两侧的敌人有威胁。
喷水攻击:对前方无目标的连续三次,和以前的奇怪鸟一样愚蠢的招式。
雷云攻击:

实战分析

作为水生肉食龙的首领,水兽ロアルドロス是一个与我们打水战的BOSS级怪物。

水兽的招式千变万化,判定也不强,只是具备水生怪物最基本的动作。熟悉后很容易对付。水兽全身的肉质都很软,随便打哪里都可以,在它喷水球时是最好的攻击机会,冲上去很快就能把尾巴切下来,之后攻击头部,部位破坏后能获得水兽的头颅。在侧面攻击时要用它的打滚,最好在靠近头部或尾巴处攻击。「水兽的吐力」需要破坏头部能触发的部分才行,注意是类似头发的位置而不是鼻子,这个素材捕捉后过关也可以得到。

在水中水兽只会少量的招式,小心地速度较快的冲撞就行。可以用这家伙好好熟悉水中战斗的操作和技巧,水兽的各种招式都与海龙如出一辙,只是判定要弱很多,以后就是真刀真枪的考验了。



Point 05 紫速龙王ドスバギイ

可破坏部位:头/弱点属性:火

攻击方式

撕咬:向前小跑步直咬,速度很快,有时会连续两次。

横咬:原地横向咬,范围较大。

甩尾:顺时针对尾巴打扫,有效范围约180度,一般会连续甩尾两次。

体击:横过身体大力撞击,攻击力高,距离远,尾巴和头位置没有判定,攻击前有个蓄力的准备动作。

鸣叫:身为首领的指挥动作,长时鸣叫会召唤来大批小速龙,单发鸣叫为命令小速龙一齐攻击。

喷火:距离越远速度越慢,不过小速龙也会这招,被吸中会附加睡眠。

实战分析

场上出现的紫色速龙群的首领,除了体力和攻击力比粉速龙王要高外,攻击行动方式和后者是一样的,打落在北就不多赘述了,参考粉速龙王即可,只是小心它喷出的睡眠气体,及时吃解药或等给台系帮你打醒。

破坏紫速龙王的头同样能获得“王者のエリマキ”。



Point 07 灯鱼龙チヤナガブル

可破坏部位:提灯/弱点属性:雷、火

攻击方式

冲撞:短地上速度较慢,水中时速度变得很快。

甩尾:陆上水中都会使用,附带一定几率麻痹。

针刺:发怒时背后的提灯灯鱼龙头上的提灯灯鱼就无法再发出来像刺一样立起,闪光,同时会获得素材材料。

※,碰到刺会受外伤。

针刺刺击:把灯鱼龙头上的刺刺入敌体,攻击前有特殊音效。

闪光:头上的提灯发出刺眼的白光,被照到会短暂失明,眼前有“呜呜”的响声,及时防御,或远离并背向即可回避。

潜地:有一段潜伏,一旦突然钻出来咬人,一般是跃起来之后再入,是露出头张开大口吸水,割断效果,被吸入后伤害极大。

实战分析

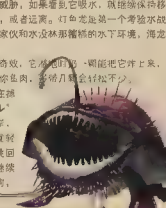
灯鱼龙绝大多数的时间都在水中,因此水战的策略是一定要掌握的,首先就是“谁空谁”不全是空行,怪物的上方和下方都是重要的战斗位置,灯鱼龙就喜欢在它的下方攻击。

灯鱼龙的弱点是白色的腹部,水战时游在它的下方打腹部效率最高,还能避免被它背上的针刺扎伤。

水中看到灯鱼龙游动后,就朝一个方向保持移动,这样不管它游到哪里都有威胁,如果看到它吸水,就继续保持移动,躲进它吸水的范围,或者远离。灯鱼龙是一个考验战斗技巧的怪物,先熟悉了这家伙和水没林那糟糕的水下环境,海龙应该不会逃过你。

富得游到灯鱼龙有奇效,它游到哪儿,就能把它冲上来,一段时司行或不能,任它鱼肉,多练几次就会轻松不少。

水没林的4区可以在捕点时使用“钓の力エル”把灯鱼龙从水中钓上来,这样在岸上和它战,相对轻松多了,就算它再跳回水区逃跑,也可以继续守候待死式的等它上钩,它自己会回来的。



Point 06 雌火龙リオレイア

可破坏部位:头、尾、翼/弱点属性:龙、雷

攻击方式

冲锋:突进式的标准龙车,中途会急停转向,没有耐力时冲撞后会坠地。

甩尾:顺时针对180度甩尾,连续两次。

喷火球:正前方喷射一个火球,射得远,附加燃烧效果。

三连火球:前方锥形连续喷射三个火球,射得近,火球着地点会有燃烧效果。

大范围火球:后撤火球,向前方约180度范围喷射火焰,距离很远,但范围很大。

后空翻体击:后撤两步,后空翻甩尾攻击,附加毒状心,动作结束后会暴空。

空中甩尾:在空中甩尾巴打扫,和地面上的后空翻体击类似。

空中爪击:在空中后路推上,之后快速下摔用爪子攻击。

空中擒拿:在空中后路推上,之后急降用爪子把敌人抓倒落地,之后持续撕咬伤害,一段时间未挣脱会火龙再用一记倒勾让敌人倒地。

实战分析

雌火龙的甩尾只会顺时针对,近身时保持在它的右方上较安全,看到甩尾就翻滚到它脚下即可无碍,看到双翼后部即躲开火龙出龙车也不会被打到,不过一旦看到它后撤步就要立刻左右回避,闪避后空翻体击。

看到雌火龙空后要上,它会在空中不断调整方向,小心闪避,不要和它在空线上,这样它的后空翻体击就无用武之地。万一被它扑倒在地上,要快速滚动避开并拼命按盾,尽快让紫色的槽减完挣脱掉,不然就是死。

Point 08 毒龙ギギネブラ

可破坏部位:头、腹部、尾/弱点属性:火

攻击方式

喷毒液:向前正前方喷射一个毒液球,着弹点一定时间内也会有毒效果。

毒雾:身体立起并在地面上,同时身体周围喷射出毒雾,碰到即会中毒。

冲撞:在地上甩尾式撞击,速度很快,威力大。

甩尾了:类似风车电龙的招式,伸长脖子先左右后右的旋转攻击。

飞扑:向前跃起扑杀,起身时无判定,同时也会后跳扑。

后跳摔落:向前方堆叠毒雾同时后跳,落地时也有判定。

暗杀触挂:刺在墙壁或坑房顶上,之后会向下喷毒雾,或者扑下来压人。

捕捉吸食:排在天龙板上时使用的招式,被咬到后会出现紫色的计量槽,到槽服上会不停地吸血,同时附加中毒状态。

产卵:分两种,白色的卵会不停地生出毒龙幼虫,攻击可以破坏。而紫色的卵会爆炸,伤害同时附加毒。

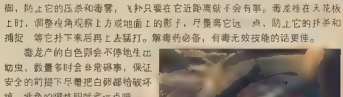
本作中最诡异的怪物,正面是灰色的,反面又是血红色的,身上还有紫色发光的斑点,加上和头外型一样的尾巴,简直就是红白电龙的结合进化体,无论是看还是打都让人不舒服。

总之这张地图,毒龙出现的位置经常会在4区、5区这种黑暗的洞窟,在这里

战,首先就再用火把将洞窟的地点点亮,不同地点,点上两个就能看清就行,毒龙是靠温度判断怪物方位的,点亮的地点也会吸引毒龙去攻击,这样会形成很多机会,地点一时司后地点堆火,需要重新点。不过以灯鱼龙时,小心,拿着火把会非常吸引毒龙的注意力。

战斗时最好在毒龙脖子与翅膀中间的位置攻击,这样它很多招式都会打不中你,包括范围很大的甩尾,如果看到它抬起身子就马上向左右闪避或防盾,防止它的压杀和毒雾,飞扑只要在它近前离就不会有事,毒龙毒液在天花板上的时,调整视角观察上方或地面上的影子,尽量离它远一点,防止它的扑杀和捕捉,等它扑下来后再上去猛打。解毒药必备,有毒龙放技能的话更必要。

毒龙产的白色卵会不停地生出幼虫,数量多时会非常烦事,保证安全的前提下尽量把白卵给破坏掉,紫色的卵性即就高点吧。



↑紫色的发光部位是暗毒所分泌它位置的毒液,一定要留意。

→白色的卵要尽量破坏减少麻烦。

Point 09 冰牙龙ベリオロス

可破坏部位:头、翼、尾/弱点属性:火、雷

攻击方式

甩尾:小跳 下差起尾巴,之后180度横扫,附带冰冻效果。

爬行:在地面爬行,和冲撞类似,距离很近。

飞扑:跃起向前飞扑,近身无判定。

爬行+飞扑:爬行两步后突然跃起飞扑,跃起时近身也有判定。

S形扑杀:先有差起尾巴的准备动作,之后斜方向远距飞扑,会连续数次,

范围大距离高,但近距无判定。

啖冰块:正前方发射冰块,射程很短但有暴风,被击中会变雪人状态,同时附带冰冻效果。

空中啖冰块:和地面类似,但在空中会后退一段距离喷射。

空中扑杀:飞起后向地面飞扑。

空中旋转扑杀:飞行中向上飞起,然后迅速旋转压杀,距离、范围、杀伤力都极高。

实战分析

Point 10 雄火龙リオレウス

可破坏部位:头、尾、翼/弱点属性:龙、雷

攻击方式

冲撞:突进式的标准龙车,会急停但不会转向,没有耐力时冲撞后会升地。

甩尾:顺时针180度甩尾,连续两次。

啖火球:正前方单发火球,附加燃烧效果。

后跳啖火球:经常接在冲撞后使用,对近身地面啖火并跳起,之后落空。

空中滑翔:空中下降后低空滑翔,距离很近,类似空中冲撞。

空中爪击:滑翔中略微上浮,之后快速下降用爪子攻击。

空中擒拿:和雄火龙一样,被抓住后不挣脱同样会被即死。

空中啖火球:在高空对地面啖火球,有时会二连发,会边追边啖。

空中毒爪:浮上高空之后急速下降用爪子搔击,威力超大,附加气绝+毒,距离非常远,带诱导性,而且对近距离也有判定。

实战分析

雄火龙本作的行动规律变得非常不稳定,特别爱飞,空中的招式不仅多而且很复杂,类似风龙的风格。要想与其对敌,首先要熟悉的就是如何躲避它的各种空中攻击。雄火龙的很多空中招式会攻击到近处,躺在影子底下不再安全,建议保持远距离的站位,并时刻转换视角观察它的动作。除了不要与它在一根线上外,多跑动也是一个技巧。看到雄火龙飞到高空时就要注意,它的毒爪跟它比前作快了很多。

Point 11 海龙ラグリアクルス

可破坏部位:头、尾、胸、背/弱点属性:火、龙

攻击方式

啖雷球:射程较近,破绽很大,被命中会附加加电状态。发射前会后退,而且有一次会命中暗礁。

撕咬:向前伸脖子直咬,威胁不大。

横咬:向自己的左前方大力咬,之后尾巴甩过来时尾巴也有攻击判定,为两段攻击。

甩尾:水中使用的招式,为斜向扫,主要针对上方和下方有威胁。

冲撞:近距离的超长冲撞,速度很快,冲撞前有时间短但很明显的准备动作。

带电冲撞:前一种的强化版,被击中会附加加电状态,发射时会连续两次。

全身放电:只在水中使用,放电时全身攻击判定,附加加电状态,发射后放电范围会扩大。

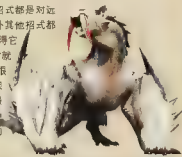
实战分析

海龙的攻击手段非常丰富,在水中时基本没有死角,几乎任何位置都有被打到的可能。海龙的弱点是胸部,最好的机会是它带电电球时,和攻击结束后转身时上去咬胸部,不要吝啬,不然海龙的近身技会让你好看。

看到横咬后不要上前,后面的尾巴扫过来时还有下等,尾巴扫过后再上去攻击。可能的话优先断尾,这样它尾巴的范围会小很多。在海龙脖子右边一点的地方可以躲开这招,不过放电就要小心了,闪不了就防吧。海龙游到远处时千万不要大意,它的冲撞速度很快,要有时刻保持在海龙刺到习惯,不要与它在一根直线上。

镇守东上的冰牙龙本次是与雄火龙同级的高级怪物,实力自然相当强悍。其实只要打过就会知道冰牙龙的动作与(P2G)的迅龙如出一辙,但多了几招空中技和冰冻的能力,“迅龙姐妹”可比哥哥要强悍。和迅龙一样,冰牙龙的移动速度可以说是所有BOSS中最快的,无论是各种招式的攻击速度还是技巧的连贯性都有让人喘不过气的感觉,甚至很容易被打它的连续攻击打昏气绝,建议用片手或双刀之类速度快的武器对付,不然很难跟上冰牙龙的速度。

冰牙龙地面的各种招式看似范围都非常大,距离又远,实际上只要跟它打贴身战会安全很多,这些飞扑式的招式都是对近不近判定,除了那招先跳后升的招其他招式都没有近距判定,贴身与其近战能打得它没有脾气,只不过和它有一段距离时就要小心了,与它角度不是特别大时很容易被扑到,尽量第一时间追上去保持较近的距离。冰牙龙在空中时躲开,躲避它的飞扑,看到它在空中上升就要准备防御或无敌飞扑,它的旋转式扑杀范围实在太大了。



Point 12 角龙ディアブロス

可破坏部位:双角、尾/弱点属性:冰

攻击方式

咆哮:扯起脖子高分贝咆哮,有甩尾的准备动作,被吼到长时间行动不能。

冲撞:压低脖子吼声然后高速突进,头部和尾部有判定,有时会有伪冲的动作。

体当:向自己右方侧撞,身体和头有判定。

圈面甩尾:顺时针180度的甩尾,这次低位判定没有以前大。

左右甩尾:先向右后向左的原地两次甩尾,第二下比第一下范围大。

大力拍角:向自己在前方大力拍击,全身都有判定,被碰到就会升空,发射时还会连续拍两次。

钻地:朝土钻进地下,钻地时正面位置有攻击判定,之后有风压。

脚下钻地:钻地后朝着猎人的方向钻出,出土时有很强的攻击判定,同时会预测猎人的脚步路线,在你的前方钻出。

飞跳钻地:新增的钻地招式,会在中距离突然钻出并向猎人扑击,同样会预测路线和预测两种。钻出前地面会起水涌。

实战分析

本次的角龙可以说是 strongest 更进了一步,原有的招式被强化,新增的招式一个比一个强,发射后的速度历代最高,绝对是噩梦一般的存在。

角龙最具代表性的钻地出这次相当难对付,首先角龙钻地后有时会预测你的脚步路线,在你的前方钻出,像以前那样朝一个方向横直猛撞,定会命中。因此脚步移动的时候看角龙有出上的迹象就立刻回头转身反向跑,就能破解它的预测。角龙新增的飞跳式出土威胁很大,来不不及躲避的话就防或无敌飞扑。本次角龙发射后速度变得非常快,时一定要留神它钻地后的快速出士,瞄准地面上冒土或冒气的地方提前做好准备。

角龙的弱点是尾巴,包括与身体相连的臀部,在它冲撞和土后上去打尾巴是主要的攻击手段,不过要小心它的原地甩尾,可以在它甩完之后上去打,也可顺机攻击腿部,积累伤害能把它放倒在地。身下作业时如果角龙转过身来就侧滚到它后面,它的冲撞瞬间是没有判定的,抓住时机攻击击尾部和双腿就行。

音爆弹对角龙有特效,在它钻地后(尾巴完全进入地面后),扔音爆弹可以把它炸出来,利用它挣扎的时间能上去攻击它的体力,不过角龙发怒后音爆弹就对其无效了。

双角需要破坏两次,一次断一根,两根都断后它才能发出角龙的攻击。冲撞前的准备动作:倒地时,被音爆弹炸出来的时,都是断角的机会。

Point 13 暴锤龙ウラガンキン

可破坏部位：头、尾/弱点属性：水、龙

攻击方式

倒地固定：坚硬的下颚两连击捶地，连续两次，第二次会重新修正方向

大力捶地：高高地仰起头用力捶地，威力大，硬直也大，附带落地效果。

横砍：向自己左右横向砍，判定不大。

甩尾：顺时针对360度的 一次性甩尾，动作较慢。

大水轮：吨起身子在场地中翻滚碾压，有一定的轨迹规律，没有耐力时翻滚后会扑街倒地。

火焰瓦斯：仰起身子之后身体周围冒出火焰气体，附带燃烧效果。

睡眠瓦斯：和上 招相似，没有攻击力，但会让中者睡眠。

岩岩技：暴锤龙做各种动作时经常飞散的岩石技，会爆炸伤人。



1 暴锤龙的各种攻击都附带岩石的爆炸，不注意的话会非常危险。

战斗时

新一代的火山人，个头和比龙还要庞大，身体外层的肉质都属坚硬类型的，尤其是巨大的下颚，即使绿斩味的锤子也会弹开，不过暴锤龙极度缺水 吸收水属性的武器打，肚子底下肉质比较柔软。

以其手肘为刃，鲜新时暴锤龙的头、脚外侧和背部都会弹刀，而脚

内侧、脖子和腹部却不会弹，所以攻击的点就是它的身下了。暴锤龙最危险的场地是攻击自侧和侧方的，保持在它的后方和侧后方就很安全，拉准机会就从后面上去砍它的脚内侧和腹部，非常轻松愉快，它的尾巴和腿都是打不到你的，要注意它放出的瓦斯，一看到它仰起身子就迅速防御或躲开，被睡眠了就快速打尽尽快苏醒。只要注意自己的站位，在它脚下打是没有问题的。

至于滚落的车轮，它翻的时候不要乱跑，乱跑反而容易中，多转视角观察它的位置，有情况就防御或闪避。其实这招非常消耗暴锤龙的耐力，滚个几次它就下巴流口水没耐力了，这时它再翻滚就会扑街倒地，我们上去痛打落水狗是高尚的职业道德。

暴锤龙的下颚被破坏后可以得刃，暴锤龙的头很硬，不过玩意太坚硬了，建议用锤子重击扁的入地 击来破，威力大且不会弹。



Point 14 炎戈龙アグナコトル

可破坏部位：头、尾、胸、爪/弱点属性：水、冰

攻击方式

火焰光束：直线喷射一条光束，发射后整个身体会因重力向后退。

扫射光束：半潜在地面上时使用，由近到远360度扫射，近身无判定。

冲撞：和海龙陆地上的冲撞一样，速度很快。

撕咬：向前伸脖子左右一左一右连咬两下。

横砍：同样是咬完之后尾巴还会扫过来，两段攻击。

火焰砸地：边向前走动边用嘴向地面砸，有火属性燃烧判定。

压杀：仰起身子朝地面冲压。攻击胸口时经常使用。

潜地：类似海龙一样头朝下潜入地下，潜入时头部有攻击判定。

跳扑：在地下像蟹皇跳龙一样跃出扑入，会连续数次。

爆炸攻击：一般接在上面一招后，用炸熔岩的熔岩高速冲撞。

战斗时

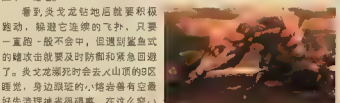
浑身都充满火焰气息的龙，属海龙种，算是海龙的近亲。炎戈龙活动的区域全部都在火山最高热的几个区，充足的冷却是必须的，同时尽量提高自己的火抗性。

炎戈龙的肉质会随着身上的熔岩发生变化，一开始炎戈龙的身体是黑色的，也就是身上的熔岩冷却凝固的状态，这时肉质会非常硬，很容易弹刀，等到它在炽热的熔岩里走上 圈后，身体就会变成火红色，就像滑嫩的熔岩一样，这时肉质会变得非常软，这时也是主要的战斗时间。

炎戈龙很多攻击都是火属性的，而且附带燃烧效果，提高火抗性很有必要。它喷直线光束时是最好的攻击机会，可以上去斩断、破头，不过它喷光束时身体会向后退一步，打头时要小心不然会被激光光到，360度的激光看似范围超大，其实只要正身贴它就没事情，还能牵制胸部弱点 平时攻击时腿与尾巴的连接处为主，比较安全，有机会就上去打腿，不过要小心它的压杀和钻地。

看到炎戈龙钻地后就要积极跑动，躲过它连发的飞扑，只要一一直跑一般不会中，但遇到蟹皇式的爆炸攻击就要及时防御和紧急回避了。炎戈龙死时会去火山顶的9区睡觉，身体跟腿的小熔岩兽有空间好先清理掉再清掉，在这么窄小的区域内要小心BOSS的反击。

↑发黑后的炎戈龙肉质会变得非常硬。



Point 15 大海龙ナバルデウス

可破坏部位：角、头两侧、下身两侧/弱点属性：龙、雷

攻击方式

横砍：从右向左砍，速度慢，但是范围很大，尾巴扫过来时也有判定。

垂直甩尾：立起身体后从下朝上甩尾。

麒麟尾打：前两个区向前游动时，被活动的脚和尾巴碰到就会受伤。

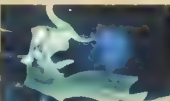
水中鞭子：先做吸水动作，之后喷出高压水炮，会跟踪扫射。

远距离冲撞：到雷后区域时使用的招式，与海龙 一样速度很快。

顶角：用巨大的角排击，最后区域时使用的招式。

雷战分析

单机村任务最后的决战，地图为专用的海底遗迹，场地完全是水战。大海龙一开始会在1区，最上方，并慢慢向2区游动，到达2区后慢慢慢慢游向3区，到达3区后就开启最后的决战，必须在时间结束前全部实力与敌人决一死战。



↑海底遗迹3区最后的决战 大海龙将发挥全部实力与敌人决一死战。

死大海龙，或者给予其 定体力以上的伤害令其撤退，不然就会任务失败。不过即使失败，已经削减的体力在下次任务时会继承，所以即便一次不行，反复挑战终会取得胜利。

大海龙在前两区游动时，会将主要精力放在游动上，对敌人的存在不是特别在意，但大海龙不会像以前老龙那样完全无视敌人，给予其一定伤害的话它会主动开始攻击的，横砍、甩尾、鞭子什么的都会用，绝不可大意。而且在它游动时要躲开它的脚和尾巴，碰到也是很疼的。攻击部位以头部的白色胡须为主，那里是弱点。另外在前两区是无法杀死大海龙的，只能削减体力，即便伤害量足，也必须到3区才能上倒它。

等大海龙到达3区后，震撼的音乐告诉你战斗的时刻到了，这时大海龙会将全部精力放在与你交战上，所有的招式都会拿出来用，这时要拿出对付海龙的作战技术，从下方接近攻击大海龙的头部，前两区不能破坏的死角也可以破坏了，断掉之后可以夺取掌杖。时刻注意大海龙的动向，一旦看到它嘴部出现水流就立刻全速横向移动逃跑，被水中鞭子抽到可不是闹着玩的，可能的话尽量离它的嘴部远 些。

3区在尽头头向上游，会发现古代兵器水流击龙枪的开关，吸引大海龙过来后按下开关会给予其极大的伤害，但不能连续使用。本战战斗时只有36分钟，在有限的时间内发挥出自己全部的战斗技术，去狩猎大海龙吧。

057 オレの恋人ほおりぬ

依頼 依頼人と任務056単位を同一ヶ島上 上級農民家内と其対話。
 流れ 打倒ピンクモモン 敵回任務道具見形の首飾り。サンマロウ地方の魔物ピンクモモンを捕獲。
 報酬 すばやきのたぬ

058 元気のない巨人

依頼 渡来后 待送到ゲーム神農 農天の船角飞到右の海上と、中間回人身辺の孩子対話。
 流れ 前往調查地下城滅殺 在敵人アトラムP700以下時待機後能取任務道具証人のクリスリ。
 報酬 宝の地図

059 メタスラグダッシュ!

依頼 渡来后 待送到ナム村 農天の船角飞到右の島の海上 上層 口井接受任務。
 流れ 將窟室内底面空間中出たメタスラグを攻撃後捕獲。
 報酬 ビーナスの名品

060 王様のお誓

依頼 任務058中の井内接受任務。
 流れ 將以下3种材料交给依頼人花のみつ、きりそうあやかしそう。
 報酬 せいいいせき

061 大魔法使いギビリン

依頼 農天の船角到ナム村島辺の井内接受任務。
 流れ 將窟室内中のBOSSスライムジェムラを撃つ力をもつ。
 報酬 宝のカタラ

062 しかばねのきおく

依頼 エルシオン学院南上走 農天の船角飞到海岸對面島の海上 往調查途中の島の静寂接受任務。
 流れ 前往任務059の第3島邊調查 農天調查内の大量かいくわーバ 把任務道具キムパチンの手紙帶回去。
 報酬 バラオスの地図

063 その目をこらして

依頼 敵技能达到30 エルシオン学院教員とザム対話接受任務。
 流れ 前往ナム村西辺の魔物洞窟 然后洞窟東辺の島上有紅毛色板 調查其前面と背面后回去交卷。
 報酬 成文の剣

064 悪い出のバツジ

依頼 敵技能达到100 依頼人と任務063是同一人。
 流れ 按照事前前往サマロウ、ゲビナ、ウォルロ、ベクセリア、エルシオン5ヶ地方 消灭洞窟出現的任何敌人 把任務道具バツジ5つ交给依頼人。
 報酬 剣の秘傳書

065 打倒1メタルもどき

依頼 敵技能达到30 エルシオン学院上体育館连接通道のモリスン対話。
 流れ 用槍的四段技能きょうしゅとをサマロウ北辺の洞窟 消灭3メタルプラザード。
 報酬 ハルベルト

066 さみだれてヤリ奥義

依頼 敵技能达到100 与任務065同一人対話。
 流れ 用槍的疊疊技能さみだれてヤリを消灭只以上のタゲダグダ5つ。此後在ガナン帝國城附近出沒。
 報酬 ナギの秘傳書

067 短剣ドロボを盗入

依頼 敵技能达到30 前往エルシオン学院与学生會1階のオージェ対話。
 流れ 从學院南門的敵人ゲビルスノ 身上取回任務道具短剣ナイフ 被敵人用短剣技能ゴズンダグ 打倒它。
 報酬 ここのやいば

068 短剣奥義への挑戦

依頼 敵技能达到100 与任務067同一 NPC対話。
 流れ 用短剣1段技能ゴズンダグ 仕てつこうまじ人進入中等状态 然后再用タナトスハント技能消灭其 一共需要战斗10次。
 報酬 逆剣の秘傳書

069 ワシのコリをほくして

依頼 敵技能达到30 エルシオン学院上右貴族の依頼人対話。
 流れ 前往ワシの旗左面の海辺洞窟 打倒かいくわーバを捕獲済たにた。
 報酬 まてきの杖

070 ワシのコシを治して

依頼 敵技能达到100 与任務069の同一依頼人対話。
 流れ エルシオン学院2階 与フセイ先生対話后 再至ドミールに海アタマゴマロン 获得せつてマゴマ、再殺ゴマのあふら 把依頼人。
 報酬 杖の秘傳書

071 貴族送り

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院 厩左邊通向体育館的路上とクレイバ対話。
 流れ 用棍技能貴族送り消灭ガナン帝國城周圍のゾンビナイト 將任務道具出しのキコガリ 帶給依頼人。
 報酬 ぶしんの呪

072 あたを想って

依頼 敵技能达到100 晚上とエルシオン学院1階邊通道のノリア対話。
 流れ 用槍或消灭又艾羅賓洞窟裏原始的ハスマン 前進是夢覺後のよしお 在セントシメティカ城下町對實。
 報酬 鞭の秘傳書

073 ムチをたのむ

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院2階のニンギン対話。
 流れ 与サマロウ西邊小島のゴグナ対話 被倒打倒ゴグナ少頭目的サンドリバ 获得任務道具トゲグのキバ。
 報酬 はがねのムチ

074 ムチ舞のホープのキミに

依頼 敵技能达到100 与エルシオン学院2階ニンギン対話。
 流れ 與サマロウ西邊小島のゴグナ対話 用鞭子的疊疊攻击消灭ガナン帝國城附近的スケアードツグとカズチイシ山門近のストロングアニマル、之后从ゴグナ处获得包裹带回交给給他。
 報酬 ムチの秘傳書

075 コレクターズアイテム

依頼 敵技能达到30 エルシオン学院1層右邊の房間とクロー1対話。
 流れ 將10枚はがねの屋裏交給依頼人 用爪技能殺倒參謀アムバドの集落周圍出現的敵人アイアンクック。
 報酬 オオワシのツメ

076 3人の弟子

依頼 敵技能达到100 与任務075同一人対話。
 流れ 被老师和三名弟子。市敵们会发生事件 每击败一个要擊退去和依頼人対話1次。第一个是學院南門のエルマオン帝國北の捕虜キラーリコント、第二个是在ガナン帝國邊境附近的クローハズ、第三个是在世界地圖的東南方島嶼のキラークラブ 可以傳送到船倉邊 乘船离开向名下町邊。
 報酬 ツメの秘傳書

077 つめたたいのあはさ

依頼 敵技能达到30 エルシオン学院2階邊のフイ対話。
 流れ 下層ランティナノ取得任務道具氷氷の羽 交給被敵人。出學院后 厩上有許多。
 報酬 ひゃつこのうさぎ

078 アレのためなら……

依頼 敵技能达到100 任務077同一人対話。
 流れ 裝備さきとのおまじり うきみバندوق 用盾的疊疊攻撃さきとのおまじりはぐれメタル 出でて魔物地獄3階までとケルロ村右上の山頂周圍。
 報酬 おうぶの秘傳書

079 オラのオノ

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院中広場のオマキ対話。
 流れ 去110号怪物ウドラ 为其取回オマキのオノ。
 報酬 なつじんのオノ

080 まじん新れい

依頼 敵技能达到100 与任務079同一人対話。
 流れ 用盾斬消灭以下3种敵人各3只 ゴナン帝國城地下牢獄のてつこうまじん ゴナン帝國城地下牢獄のどいまじん、ドミール火山3層のようがまじん。
 報酬 オノの秘傳書

081 ハンマーチャンス!

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院2階中間房間のゴズンダグ対話。
 流れ 調查1階邊中庭邊の地下牢獄 前往ゲビナ地下牢獄消灭ジュリーマン 獲得任務道具おなげゼリ。
 報酬 大地のかなづち

082 こうろを闘つて

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院1層入口左邊房間のメイ対話。
 流れ 裝備さきとのこうろの情況下 用棍技能ラストバットをばぐれメタル。
 報酬 ハンマーの秘傳書

083 号機いの条件

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院1層体育館のダッシュ対話。
 流れ 用技能バードシュート消灭10只オアシシエム 在島嶼邊出現の大量鳥出現。
 報酬 あらしの弓

084 ツップをめざせ!

依頼 敵技能达到100 与任務083同一人対話。
 流れ 用技能さきだれうろを消灭10只ボストロール 再給他一ベクトリパーンツ。
 報酬 弓の秘傳書

085 もどれブーメラン!

依頼 飛鞭技能达到30 与エルシオン学院西廣場の少年対話。
 流れ 用バウフスロ 消灭金屬史萊姆 然后前往ハム湿地東邊の大杉。
 報酬 イグルフューサー

086 さきいけどうく線監獄

依頼 飛鞭技能达到100 与任務085同一人対話。
 流れ 消灭以下3种敵人、海辺洞窟のゴマキヤン サマロウ北邊洞窟のメタルハンター 魔物屋のうごくせぞう。
 報酬 ゴマキヤン

087 プリスナーのお気に入り

依頼 敵技能达到30 与エルシオン学院1層のプリスナー対話。
 流れ 用盾技能格殺敵人10次攻击。
 報酬 ホワイトシールド

088 プリスナーの盾

依頼 敵技能达到100 与任務087同一人対話。
 流れ 用盾技能シールドアタック消灭10只キメラシ 在ガナン帝國城周圍出沒。
 報酬 盾の秘傳書

089 素手で戦うということ

依頼 素手技能达到30 与エルシオン学院1层体育馆のタウナ対話。
流れ 用素手技能せいげんぶと消灭10只ゴザム。在アッシュン地方与連地附近出沒。
報酬 いかりのタトゥー

090 徒手空拳の試練

依頼 素手技能达到100 与任务089同一人対話。
流れ 脱出武器防具 消灭30只魔宝10層以後の怪物。
報酬 素手の秘传书

091 小さな村の用心棒

依頼 战士等級15级以上 与ナザム村左近の农民トク対話。
流れ 先对敌人使用战士のやうな攻撃技能くまふと最初敌人 然后利用普通攻击の金心 消灭3个敌人。金心 击破アッシュン魔宝防具の金心 击破トク 并提升自身的やうと。
報酬 战士のよいい

092 3人の战士

依頼 战士等級15级以上 与任务091同一人対話。
流れ 消灭どくろのやう兵士 撃破3次后消灭10个。
報酬 战士の秘传书

093 タマゴの守り人

依頼 魔術師等級5级以上 与ナザム村井内の人対話。
流れ 与ナザム農園のライノグッド対話 成功的话2次攻击。
報酬 どろじやのほうい にそうのころも

094 鷲鷹の心

依頼 魔術師等級40级以上 与093任务同一人対話。
流れ 对獵民状态の男 使用20次魔宝回復魔宝ベセイ。
報酬 そうりよの秘传书

095 校の妖術

依頼 魔術師等級15级以上 在ダマ神殿の魔術屋接受任务。
流れ 妖術研究会获得よりよいの杖 装备起来用该杖的初級魔法小火球メロメロ消灭10个敌人。
報酬 まじないの巻、まじよの巻

096 妖術のねがい

依頼 魔術師等級40级以上 在ダマ神殿の魔術屋接受任务。
流れ 装备妖術の杖用普通攻击消灭10只ダスグリーンスト 此怪兽エルシオン学院地下の地下校出沒。
報酬 まよつかいの巻、ようせいのか

097 ハオチユンの試練

依頼 武者等級15级以上 在ダマ神殿門口技右近の老人接受任务。
流れ 用普通攻击のやうな特技攻击恐ろしいサントマルムを倒し消灭。消灭5只后任务完成。此怪出沒アッシュン地方北の森林附近。
報酬 しんぞくのパオ

098 魔斗敵のまわみ

依頼 武者等級40级以上 在ダマ神殿門口技右近の老人接受任务。
流れ 用普通攻击の金心一击消灭10只ゴザム。此怪位于ドルの里附近一帶。
報酬 ぶとりの秘传书

099 盗賊団の仲間入り

依頼 盗賊等級15级以上 在カラコト橋左下角の盗賊の仲間入り。
流れ 前往カラコト北の洞窟 从メタルハンターを金取はさんどがいはいり同僚を依頼人。
報酬 だぞくのジャマツト、だぞくのタムシコ
1000G

100 デュリオのカキナ付

依頼 盗賊等級40级以上 在カラコト橋左下角の盗賊デュリオ対話。
流れ 在ゴザム村地下一层的技術士から盗賊道具を盗取。
報酬 盗賊の秘传书、10000G

101 艺人パノンの大特訓!

依頼 魔術師等級15级以上 与ダマ神殿地下 魔術屋対話。
流れ 使用やうえん技能仲間に入内調気状態Super High Tension5次。
報酬 ダンサーのシヤツ おどりのドレス

102 一流艺人への道

依頼 魔術師等級40级以上 与ダマ神殿地下一層魔術屋対話。
流れ 用魔法のバグ技能在战斗中令5只魔物消滅。大 出陣後即可。然后前往セントシユティン城地下一層の血統与囚犯対話 选择いいい。
報酬 魔術師の秘传书

103 パトルマスターの心魂

依頼 先与ダマ神殿地下一層の神父対話。
流れ 用魔気の「Super High Tension」状态用剣系1級技能スラッシュ只史魔術、魔気格闘系3級の3技能ある和主の角のやうえん。
報酬 パトルマスター 秘伝可能

104 ケルザの挑戦

依頼 戦士大士等級15级以上 与アッシュン地方北の品物のゲイザ対話。
流れ 使用よりよ技能 消灭10只スロッドアノマル 此怪在奥南西北のゴズキナ山出沒。
報酬 コンパクトアーマー、コンパクトメイル

105 ケルザ!最後の勝負!

依頼 風式士等級40级以上 与104任务同一人対話。
流れ 我方中魔宝状态 使用技能よりよ 然后再同技能よりよ3只スラッシュゴッドゴ 此怪在ドルム山出沒。
報酬 パトルマスターのち

106 号かれし肩突ち

依頼 在ダビナ城の聖堂水道 向突ちと接受任务。
流れ 在ダビナ城の沙場 用战士のやうな攻撃技能をばい保護自己撃破10次。
報酬 パラディン 秘伝可能

107 パラディン性良

依頼 圣騎士等級15级以上 与ダビナ城バネイ対話。
流れ 用魔法技能をばいのやうと 既死3只びくくのやうい 此怪在ゴザム村附近出沒。
報酬 ホーリーチェイン、チエンドレス

108 パラディン最強決定戦!!

依頼 圣騎士等級40级以上 与ダビナ城バネイ対話。
流れ 让队友进入暴怒后やうえんはのち金剛 騎士の技をバネイ、戦ふ5次。
報酬 パラディンの秘传书

109 フォースイメージ

依頼 与ダマ神殿 魔法战士スクリオ対話。
流れ 在魔法師[魔法師特技]的情况下消灭3只金風史奥 在ゴザムアノマル北のやういのは金剛 最後一击必須は解放世界の人出ず。
報酬 魔法战士の秘传书

110 スクリオさまのフォース道

依頼 魔法战士等級15级以上 与ダマ神殿1層魔法战士スクリオ対話。
流れ 对魔法師アノマル 使用やうえん 后使用アノマルのフォース技能 以普通攻击消灭4次后10只。
報酬 フェンサーコート、フェンサードレス

111 フォース愛よ!永遠に

依頼 魔法战士等級40级以上 与ダマ神殿1層魔法战士スクリオ対話。
流れ 使用10种フォース技能消灭对应的敌人。用アノマルのフォース消灭ドルム山3層のやうえん。用アノマルのフォース消灭エルシオン魔術のビックホッグ。用ストームフォース消灭ドルムの聖神のくもの大王。用ダークフォース消灭エルシオン学院地下校のアッシュン。用アノマルのフォース消灭サンマルの附近のキングスクリム。
報酬 魔法战士の秘传书

112 サバイバルの知恵

依頼 向ビナリ山山頂の清教徒ブーデー-接取任务。
流れ 5只メイジメロメロを倒す。逃れ難。用よりよ技能ポイントでバグ 技能可以加强或減弱。
報酬 レンジャー 秘伝可能

113 レンジャーの心

依頼 游侠等級15级以上 找原来接受任务的的地方任务。
流れ 用よりよ技能先逃魔物 然后应用だるる使魔物不中要害 一共20次。
報酬 大地のキルト

114 本物のレンジャー

依頼 游侠等級40级以上 同样与接受任务的ブーデー-対話。
流れ 一回内消灭魔物出现のギゴントヒズ 难度不算高。
報酬 レンジャーの秘传书

115 本郷に眠る大賢者

依頼 調査官ダンナ帝国城2層北の書架。
流れ 用一级魔法小火球メロメロ消灭5只トルメンゴ。
報酬 賢者秘传书

116 まだまだ眠る大賢者

依頼 賢者等級15级以上 調査官ダンナ帝国城2層北の書架。
流れ 用イオナ神龍宝地固束の果実丸。
報酬 けんじのローブ

117 大賢者のヒミツ

依頼 賢者等級40级以上 調査官ダンナ帝国城2層北の書架。
流れ 用ドルム消灭LV4 5 6 級左右魔宝内出現のトラス。
報酬 やびこのきとり

118 さあ!キミもスターよ!

依頼 逃亡后在ダビナ城下町左の舞行技サルバリータ接受任务。
流れ 用魔法消灭高級聖堂内出現のクラウンヘッド。
報酬 ス・バスター-秘伝可能

119 ファンは大切よね!

依頼 超級魔術師等級15级以上 与ダビナ城下町左の舞行技のサルバリータ対話。
流れ 对任何敌人使用インザの技能 出金心一击消灭它们。
報酬 ドーハダスーフ

120 トップスターよ!再び!

依頼 超級魔術師等級40级以上 与ダビナ城下町左の舞行技のサルバリータ対話。
流れ 用インザの技能提升自己的能力值 然后用ゴゴットライト魔物 消灭10只クラウンヘッド。
報酬 スーパースターの巻



赚钱捷径,教你如何在短时间内迅速发家致富

说实话,这次DQ9主线程中并不如何缺钱,毕竟DQ系列历来的惯例就是每周数个村镇再大换血装备,没必要老老实实在一代代更新。不过,钱这个东西,自然是多多益善的好,何况超级明星的赚钱特技每次一千大洋(乾坤一拂啊),而且伤害额可观。下面就给大家介绍一下DQ9中比较常用的赚钱捷径,个人最为推崇的还是炼金秘力那一套,详情请往下看。

打怪赚钱法,黄金史莱姆

这个可以说是最基本的途径了,游戏里刷钱比较快的几只怪物推荐 96号的ゴールドマン,每只505G,主要栖息地在クビアナ沙漠,207号的ゴールドデント・テム,每只1130G,主要出现在宝物地图里 226号的黄金史莱姆ゴールドスライム,每只10080G,只出现在宝物地图里。其中,ゴールドマン在游戏中期还是比较合适的赚钱途径,但通关后打怪赚钱的还是黄金史莱姆合算,需要注意的是,对付黄金史莱姆最好使用枪系特技一闪突或是斧系特技乱舞神斩。黄金史莱姆是可怕的COMBO就是第一回合会丹特炸你个半死,第二回合上马路跑。

偷盗大法,黑暗之盾

盗贼职业的偷盗特技ぬすむ只需10技能点即可学会,使用它可以从怪物身上偷取道具。利用此技能可以偷取特定怪物身上的高价道具来赚钱。这里推荐几只怪物:最终的绝壁与憎恶迷宫或是地图右上角的小岛上的ナイトキング,从其身上可以偷到价值8000Gのダークシールド,低等级宝物地图里的スライムジェネラル,从其身上可以偷到价值9250Gのまじまじのつるもど。不过因为偷盗的成功率并不高,所以需要花费一定的耐心,最好配上偷盗成功率增加的物品。本作中其实可以偷到的好东西并不多。



↑偷黑暗之盾时要小心这家伙的爱心。



砍掉重练的转生、职业证书、技能点分配技巧

通关一次后再去迷玛那城,就会在原来的“转职”选项下面再多出一个“转生”。虽然初看上去很像是纯粹浪费时间刷时间的设定,其实还是有着很大用途的。

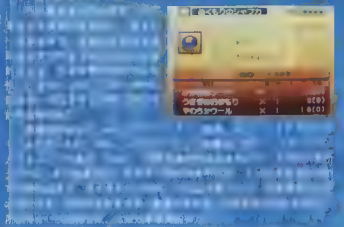
关于转生的“好处”

所谓转生,其实就是指在某角色的某个职业练到99级时(也只有此时才能使用),将其“砍掉重练”,该角色该职业重新归1级,但之前学会的各非职业等级技能得以保留。而而言之,就是给了你一个重新从1级升到99级,也就是再拿200点技能点的机会!而且砍掉重练之后,还能获得该职业的专门证书,各个职业的证书效果各不相同,任何职业的角色都能装备。

战士の证	攻+20/守+3	战士
そうりょの证	守+3/回復+50	僧侣
まほうつかいの证	守+3/魔法+50	魔法师
ぶとうかの证	守+3/すばやさ+120	武道家
どうぐの证	守+3(盗取成功率上升)	盗贼
旅芝入の证	守+3(可装备异村角色装备)	旅芝入
バトルマスターの证	守+3(会心率上升)	战斗大师
パラディンの证	守+20	圣骑士
魔法战士の证	守+3(援击必杀技发动率)	魔法战士
レンジャーの证	守+3/弱体+100	游侠
けんじやの证	守+3/MP+80	贤者
ス・バスターの证	守+3	超级明星

另外,每个角色的高职业重生后,在该职业的等级后面会有个“n”的数字,重生一次则n为1,重生十次的话就会变成星号符号。同时获得一个称号。不过像星这个称号实在是太过稀有,除非你实在是等级狂人,不然实在没必要弄着那个称号的实际用处和称号花费数成正比。

炼金大法,最快的赚钱秘技



其他赚钱,省钱小技巧汇总



技能点获取,广做网

每个角色每个职业练到99级都能获得200“技能”,足够将两项技能充满。但是等级到后面必须比前期难练许多,所以最好的方法就是先将各个职业都练到,定化等级,这样的累积技能点也是极为可观。



↑将各职业练到一定级别后技能点最快。

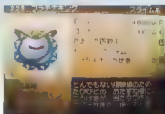
任何职业随等级提升时获得的技能点数是固定的,初期较低,中期最高,后期又降低。升到48级时能够获得132点技能点,从49到99级只能获得68点,所以利用好各职业的技能点获取黄金时期是最明智的做法。本作一共有12个职业,将这12个职业都练到48级的话,共能获得1512点技能点,足够学会绝大部分的实用技能了。

技能点高效使用分配建议



究极升级秘技·改
让练级像坐火箭一般

上期本刊的攻略中曾经给大家介绍了一些利用游戏系统美姆快速升级的技巧和要点,不过到了现阶段,特别是通关后开始等级挑战宝物地图和BOSS地图时,像是4096点EXP的**メタルスライム**、12288点的**メタルブラスター**就已经是杯水车薪了,即便是魔兽阿塞里40200点的爆裂金属**はげれメタル**说话都让人嫌烦。真正的铁骑利器只有120040点的金属王**メタルキング**,和240000点的白金王**白金メカニキング**。本作的等级到了后期,每次升级所需要12件的金属王还是比较难升级的。



↑白客王24万的经验值虽然超高，但其出没的地方实在是过于凶险

ダ、本作的等级到了后期，每次升级所需要的经验值数量并不会太大的提高，所以用12万的金属王还是比较好升级的。

刷级必备之最高效率技能



上哪里去刷，低层有金属王的宝物地图



正道枪技：闪突！



宝物地图&魔王地图 通关后最消磨时间之地

在石像对南面的吊桥上完成一个分支任务,给躺地上的NPC一枚解毒药单后就会获得最初的宝物地图,该宝物地图的BOSS是黑龙龙火,还是在比较难杀的,推荐先以LV30以上再去。搞定黑龙龙火后会得到另外的宝物地图,如此持续下去,就可以刷出许多宝物地图了。至于目前已知的魔王地图,有的是通过任务获得的,这个请参考前面的全任务攻略,有的则是通过魔王地图刷出来,还有一些是将来通信开放,这些都将随着游戏进展主要的龙骑士们

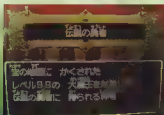
バラモスの地図	完成62号任務「しかばねのきくく」後の報酬
ムドーの地図	lv16以上のバラモス、10%几率掉落
ドルマゲスの地図	lv16以上のムド 10%几率掉落
龙工の地図	高等坊官の地圖甲打取のみ、5%几率掉落
デスピサロの地圖	lv16以上の魔王、10%几率掉落
ミルドラールの地圖	lv16、上のデスピサロ、10%几率掉落

宗族以外其他约章遵守期

不论是宝物地图还是魔王地图都可以通过干掉里面的BOSS来提升该地图的等级，不同的是，宝物地图的等级提高对于该地图内本身存在任何影响，里面的怪物、BOSS的等级和能力都保持不变。

但是魔王地图则是等级提高，里面的怪物能力都会跟着提高，甚至还会学会各种各样的强力新特技。所以魔王地图到高等级也是需要非常小心，它的挑战性+BOSS难度等级后，即使是会玩9级的玩家，也做不到。全不好，也有点难度的。

那么怎么查看宝物地图的等级呢？点开里面的黄色小地图，则各种高级装备、道具和素材，魔王地图内而会掉落出来合成道具。



宝物地图避战技巧汇总



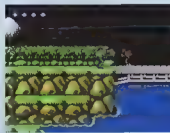
PROBLEMS WITH THE MODEL

追忆我的FC时代

——儿时的梦想都在此凝聚,那时是如此幸福!

骑着自行车的我目不转睛地盯着车筐里的那台我刚购入不久的国产组装FC,心里不禁美得很。然而,下小心,我差点撞到路边的车,但这件事并不能影响到我高兴的心情,因为从这一天开始,我终于拥有了自己的FC了。

回到家中,我立即将游戏机与电视连接好,然后打开电源插上手柄,在这台机器上运行了它的第一款游戏——(超级马里奥)。但没过多久,我就会被它的难度吓到,我并不能顺利地攻下一台主机上的某位怪,选择了另一款名为《魂斗罗》的游戏进行试玩。就在不超过五分钟的时间里,我就被这款游戏深深地吸引住了,先抛开《魂斗罗》那格林



弹雨带来的刺激有多大不说,单是它那快节奏的攻防风格就非常适合我。于是,在我得到FC后的一个月,我都在玩这款游戏。只是这么一个月的时间里,我只打到了第二天(这也太废了点)。

正当我为闯不过第三关而烦恼的时候,一个哥们儿的到来把我从痛苦中拯救了出来。记得那天,他来到我家后,我便邀请他和我一起配合《魂斗罗》。而当我们打到第二天时,我的“三条命”全都用完了。当然,他的也几乎是被我虐光的,在无奈之下我们只得从第三关开头重新来过。

这时候,他突然对我说道“你怎么不调30帧?”

“30帧?”我顿时石化外加混乱。

“你不知道么?在游戏开始时输入上上下下左右左右BA是可以调30帧的,你试试。”

于是,我照着他说教的方法在游戏中试了一下,果然,30帧出现了。就在那一天,在我和他的配合下我们终于打穿了这款游戏,这也正是我打穿的第一款

游戏。尽管那时我们使用了作弊的手段,但我们依然非常开心。

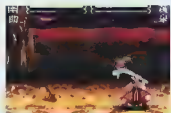
在这以后,我仍然会玩《魂斗罗》这款游戏,并且在后来,我终于可以以3命通关了。而《魂斗罗》也成了我生命中的第一个通关。

在我沉醉于《魂斗罗》那格林弹雨中的同时,我却发现了另外一款好玩的游戏《成龙之龙》。虽然这款游戏不如《魂斗罗》那般紧张刺激,但它的可玩性却是不输于《魂斗罗》的。物别它那轻松幽默的BOSS战更是异常的有趣,单是看那些BOSS们被打的表情就能把人逗得前仰后翻。

我第一次见到《成龙之龙》这款游戏是在同学家。那天,我们正在办影战士的世界中奋战。突然,另一位同学跑到了这里,并带我们玩了刚刚到的卡牌。在那盘卡牌上,给我留下深刻印象的是一款名为《玛那·少林》的游戏,这是一款《成龙之龙》一样的游戏,只不过它不是马基奥而是成龙,国内也有将其称之为《玛那·少林》的。

大约就是在二天后,我在游戏店里发现了一款《成龙之龙》的卡牌,冲着成龙的名号,我毫不犹豫地买下了这盘卡牌。

当我把这盘卡牌插到FC上后,我才发现我这次是闹到了,因为这款游戏《成龙之龙》就是之前我也要玩的《玛



那·少林),只是这里的主角不是马里奥而是成龙罢了。

于是,我开始在成龙之龙的世界中冒险了。与《魂斗罗》相比,显然这款游戏要简单许多。所以我很快就打到了第一关的BOSS战了。这关的BOSS是一个用手攻击的傀儡,刚开始我打得非常吃力,心里不禁产生了放弃的想法。但就在我无意中打到,BOSS的败后,这个BOSS突然作了一个非常奇怪的表情,我觉得这大概就应该是这BOSS的弱点了,所以我就不停地攻击它的脸部。果然,没过一会儿功夫BOSS就挂了,我的成龙也进入了新的一关。

在之后的短短十五天内,我完全全地吃透了这款游戏。而且,我还发了一个小秘密,那就是按住B键一会儿后松开,成龙就会发出一个威力强大的气功波,不过有数量上的限制。在打完这个游戏后,我也没有将其彻底地封存,而是每隔一段时间我就会找出来玩玩。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 UCL.037

和平行者相当于“5”

最近KONAMI发布的一份官方新闻问答稿中,小岛秀夫再次强调了PSP新作《合金装备 和平行者》在MGS系列中的重要性,并称它为“MGS5”级别的作品。虽然掌机PSP 版情况下都是外传作品,但小岛向FANS们保证本作将是MGS系列的重要组成部分。

“和平行者是MGS5级别的作品,我会与MGS4团队共同开发这个项目,包括监督、设计、制作、指导与编辑等。因此,从这个意义上说,《METAL GEAR SOLID》系列并没有完结,《METAL GEAR》传奇仍会继续。”——看到这段话的时候,小编突然想起去年MGS4发



售时的那段宣传语“有一些传说,注定将会结束。”看来,随着《岛第N次》金盆洗手失败,合金装备的传说也将继续下去。

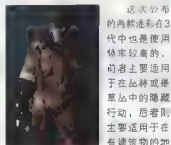
说起来,小岛表示最初打算把和平行者这个项目交给组内的新制作人员负责,但小岛考虑到本作非常重要,所以最终改变了这想法。实际上早在制作MPO时,我们就开始计划这个项目。当时,我打算把这个项目交给小组内的新一代制作人员负责。最终我觉得现在还不能完全放手交给他们还是有点早,所以我就决定继续领导制作。至于游戏质量方面,MGS4团队的主要成员都参与本作的开发,因为他们不久之前在PS3上制作了MGS4,所以他们的目标是达到PS3的质量。尽管机能上的差距本作为以保障与PS3同等的品质,但我们会努力,并以一种只有我们能够表达的方式把它展现出来。”

看来,MGS系列的本传作品仍由小岛监督之下去完成。方面,KONAMI高层也就指望MGS来赚大钱

了,随便交给别人不放心。另一方面,或许小岛自己也未必就真完全松开手来将重要地位的正统操作交给新人负责。至于最终成品版《和平行者》能达到怎样一个高度目前还不得而知,当然他们无法指望会有MGS4级别的表现,但或许,亲自负责,还是绝对值得期待的。

179.99美元的模型

最近美国玩具公司Medicom宣布将于今年第四季度推出两款新型的斯内克模型。这两款模型都是以斯内克为主角,然后配以不同的造型。其中一款是绿色的巴林达造型,另一款是红色的虎纹造型。说起来,这款系列在MGS3代中的地位应该是系列最重要的。



这两款公布的斯内克模型在3代中也是使用频率较高的,前者主要适用于在巴林达或是森林中的隐蔽行动,后者则主要适用于在有建筑物的地带进行潜入作战,都有着很高的珍藏率。这两款模型都是按照1:6的比例进行制作,去年Medicom就曾推出以老蛇为主角的同类模型,制作极为精良,品质也是相当之高。不过话说回来了,这179.99美元高价模型,要是还质量一般的话,那就真说不过去了。

MGS美版日版配音PK,小女孩Sunny (Cristina Pucelli VS. 井上喜久子)



Sunny,是MGS4中的小萝莉,也是一位勇敢的勇敢的少女。被Snake从爱之国中救出,一直跟着Snake和Otacon两人生活在一起。一个是温柔的女孩子,一个是科学宅,没有伙伴一起玩耍的寂寞。其实Sunny日版配音的是井上喜久子,扮演美版配音的是Cristina Pucelli,个人认为后者要更胜一筹。一个10岁小女孩毫无心机地卖萌,同时又因为面前面对外界陌生世界的恐惧,被她展现的淋漓尽致。另外,她还饰演不少游戏角色,例如《幻夜传说》的女主角Silvia,以及《魂之利刃》、《异度传说》、《失落之星》等。

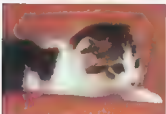
樱井政博の 游戏制作理念谈!

本期焦点 来自读者的信·2009年7月

开始养猫已经一个多星期了。要是从第一次见到它开始算的话,已经有半个月的时间了。嗯,现在看来似乎长大了点。再过一段时期它的小猫时代就要结束了,所以接下来这几个星期对我来说真是十分宝贵呀。每一分钟都要好好度过才行。

好了，接下来我们看看读者的声音

Q 在“游戏中存在的提升系统”中，你提到了与平衡性有关的两难抉择问题。所以我想介绍一些平衡性比较好的游戏。樱井先生应该也知道《英雄中



心CX有野的挑战状2》中的动作游戏《WIZ-MAN》。这个游戏我大力推介，关于规则…（以下省略500字）

（京都市 铃木真由读者，A 《WIZ-MAN》，还有整个《有野的挑战状2》，我都已经打通了，所以游戏介绍部分就不必刊登了。确实，这个游戏值得向还没有玩过的人推荐。《有野的挑战状》这个系列做的真是十分优秀啊

Q: 樱井先生玩过许多种类的游戏, 那么你要玩游戏的基本原则是什么呢? 一般大家都是选择自己感兴趣或者能看懂的游戏来买。樱井先生玩的游戏和种类很多, 这一点我比较注意。如果可以的话请告诉我你的游戏购买原则。(东京都デジマ读者)

A: 对于我来说, 玩游戏也是工作的一部分。不单是我自己喜欢的游戏, 还有一些游戏是需要边学习的心态去玩的。说到购买游戏的时候, 大体是看下面几条。

●无可争议的大作

●由许多人制作的游戏

如此等等。对于那些乍一看很有意思，但是玩起来却不怎么样的游戏，是需要加以研究的。因为我们要搞清楚这些游戏，为什么会做成这样”。

但是，对于体育系游戏和美少女类型的游戏，我是比较不在行的。无论哪一种玩起来都比较痛苦。

Q: 新型PSP Go公布之后我非常吃

个。NMD既然放弃了 游戏都靠以网络下的形式发售,那么对于小孩子来说,他们又没有信用卡,也很难借到PS Store,这个100对于他们可说不是高了一些吧。(兵庫県人: 玩族看乃来者)

A: 无论: 孩童还是工人, 看PSP的厂商都会感到惊讶的。如果今后的售卖方式都是那样的话, 恐怕不会有问题的。不过现在来看, 将来的PSP G与现行的PSP会采取同时发售的策略。NMD的喜欢还是会有的人, 人们可以根据自己的需要选择购买方式。

Q 樱井先生, 你的《游戏制作理念谈》的单行本我已经全部读过了。读完这本书之后, 我不但对于游戏的制作有了更深的认识, 而且感觉视野是开阔了很多。以前我有很多过激的想法, 但是现在我不会再那么偏激了。希望你以

游戏，但之前可能已经玩通了。

后继续努力。《虚拟巨蛋》Bスコ或者A+1分感谢。您的来信对我来说是很大的激励，其说明网络舆论对于游戏的影响，我认为近5年来网络文化发展对于游戏本身也有着很大的推动作用，不只是网络上的评价，很多玩家可以通过这种方式便捷的方式在游玩发售之前从官方网站上得到自己想要的信息，为自己购买游戏做好准备。而阿南浩之先生此次的采访，也在近5年来从游戏不发展为人尽皆知，现在已经有人开始玩游戏的万幸了，因此，阿南的发言一直是很厉害的。

我认为我们生活在一个充满攻击与
 艰难的时代当中。很多人在没有考虑到
 其他人的感受的时候，就开始为自己
 的主张而攻击他人。其实不论对谁
 说，一味责怪别人而不反省自己，都
 不是好的状态。“开阔视野”正是本专栏
 开设的目的，希望大富以后继续关注。



岡本吉起の
業界名人茶座

斋藤茂：性格豪爽、交际广泛的社长



南翰先生是在全世界IT领域游戏行业制作事业的TOSSE公司的社长。这家公司在中国也有分公司“东星”曾经代理过4、5、6的制品。现TOSSE在冲绳设立了子会社，招募了大量游戏制人员，仅仅用了4个月的时间就发展到相当大的，一时间令业界震惊。

TOSSE主要负责外包游戏的制作，从FC时代起，就为许多游戏厂商加工游戏软件（主要就是把游戏程序灌到卡带里），后来逐渐开始从事游戏的研究和开发，现在已经具有相当的制作能力，继续与各界保持合作关系。

神论

God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有观点、有读者参与、是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：猎人暴死、游戏育儿、暴钱

发言者W Wn 怪物猎人3 在2日内贩卖数达到58.3万本 是除了任天堂和Pokemon之外的其他公司 第三方在WII上取得的最佳成绩。另外也是本系列的电视主机版销量最高的一部。■大暴死才刚过MH2的累计啊。■普遍造成出货太多，中间造成出货少，不然销量会更好看。■大暴死确定。■2天的销量而已。■在一些人眼里怎么样都是大暴死。■MH3是目前次的代日本本土第一方首周销量第一。■硬件居然没有过10W，果然大暴死啊。■加多这状况，能卖50万不错了。■两天就卖掉了所有家用机版？这成绩不错了。估计最终120~150万之间。■销售量和利润完美。■还可以啦，不过没有想象中那么高。■PSP的MH加强版要推迟了，PS3的完整版不知道什么时候了。■很好，等追加。■WV才卖99W，这下任版有何话说。■原本的五百万在任天堂手里就变成50万了，果然是任地版啊。即使和PS2比的话，也是比肩索尼有PS2高，真得传那么多，还闹大闹，还要交任地版大量税金。■

发言者H 一个老外告诉我购买任天堂主机的原因，令我茅塞顿开。因为西方国家分制度比较严，任天堂主机适合小孩的游戏比较多，所以很多家长为孩子买任天堂主机。这个老外说，我不玩Wii，但是我儿子玩Wii，不买行吗？我仔细一想，还真是这么回事。这么看过几年我也要买任天堂主机呀。■Wii又要增加销量了。■这么良好势头再发展几年，在孩子们心中任天堂就是世界上另一个迪斯尼了。几乎可以想象全球95后和00后了。■Wii也适合父母玩，家里有一台总不坏事。■确实，三口之家，周末闲来挺有意思的。还处宅宅的娱乐了。■Wii是家庭用主机，不是给宅宅设计的。宅宅玩X和主机。■楼主貌似是任黑。■说到点子上了，以前任天堂主机也是全家同乐这个定位。这代关键是开发了大网大社群，一下子火了。■还求甚愿开呢，你连是都还没摸到啊。你以为S和M想要这个市场？你以为S和M拱手让给N的？它们想要，也要看谁啊。■快要有小孩子的？就这么点见识。■这么说GC集的不好是因为那时司老都没孩子。■老外很天真。个人认为，任天堂卖的好，主要还是得靠口碑，口碑这东西，是会形成连锁反应的。■发还回家对于儿童的教育是认真的。所以任天堂是出色的，因为它能填补这个年龄的市场。■看很多欧美生活片可以发现，外国人对待儿童问题从来不会敷衍了事。■

发言者F 任地版又赚了多少钱？日本杂志40满分，他喵的光语了。■L你又调皮了。难道这分是40分不值钱，满分遍地走么？■没语言了：是不是打算以后每期都拿这个40了？这游戏40，OOT至少50。■Gran Turismo PSP不会下几个？■可以买MHG、MH2、MH3是MH1的资料片，但3不是。■是DEMO好玩。预告片1-F。正式版将于年内任PSP上发售，某站的PSP区已经有人破关了。■任天堂为什么要这么？MH3又不是在任天堂独占，以后还不是要登录PSP。SONY才该套钱，为PSP也能有一款高分大作。■PSP已经有高分大作了，428、WII上几个40分来着？马银、大乱斗、428、MH3？马银及40。■今年可能是FAMI通满分最多的一年。我预测Q99 MH3 GTP FF13，至少四个满分预定。■史上最有争议的机子上出现了3款满分。不是套钱套出来，还能是怎么来的？■下一款不会是战国无双3吧。■

Vol.16 史玩脱阴谋

永别了，威斯克

有亮眼的角色，塑造成功的主角，可在玩家心中留下重重的一笔，正如《蝙蝠侠》中的小丑。《生化危机》中的威斯克，是《生化危机》系列中主角们更添了几分神秘色彩的一个。而《生化危机》系列中的威斯克，则是其中最成功的一个。

作为《生化危机》系列中的头号反派，威斯克在系列中的每一部作品中都会被玩家或者粉丝们所铭记，是《生化危机》系列中所有作品中最令人难忘的角色。他的生命，在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。



1代中他被暴走丧尸后所杀死的先例，但威斯克仍然抱着一线希望，或许能再拿回来那部作品。他又会再次复活吗？可惜，CAPCOM说：“不！”

“他再也没有机会回来了”

在前不久美国圣迭戈举行的Comic-Con 2008上，生化危机制作人川田洋次郎表示系列中反派角色威斯克已经不会再回来了。由于生化危机系列的完结，让许多玩家都非常关心威斯克是否会再次“复活”的问题。川田表示，威斯克不会再回来了。在《生化危机》系列中，威斯克是一个非常重要的角色，他的生命在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。

另外，制作人川田洋次郎在Comic-Con 2008上表示，威斯克这个角色在《生化危机》系列中是一个非常成功的角色，他的生命在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。

角操作开发时，竹内润同意“川田和我必须在口头上商量是否同意生化危机系列”的开发。可以肯定的是我们游戏中的任何一个角色都不会负责制作，我们还不具备能力。所以，制作游戏会启用新制作人。

跨过老威的尸体

对于喜欢生化系列的人来说，威斯克这个角色在《生化危机》系列中是一个非常成功的角色，他的生命在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。

威斯克这个角色在《生化危机》系列中是一个非常成功的角色，他的生命在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。



干掉老威，告别三上

应该说还是基本让人满意的。5代的画面表现非常优秀，新加入的敌人组合模式也很有意思，然而，抛开这些不谈，你就会发现其表现出的6代的痕迹是4代的那一套，本新之处可谓寥寥。作为《生化危机》系列中的头号反派，威斯克在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。

要告别三上的制作，就要对《生化危机》系列作出重大的改变，仅仅是删小打小闹估计是不行的了。启用新的制作人，或许能带来新的面貌，但前提是必须保证质量。现在想想，作为《生化危机》系列中的头号反派，威斯克在《生化危机》系列中走到尽头时，海阔天空以及最后威斯克从直升机上坠落下来直至头部的炸裂，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死，那么威斯克的下场就是死得不能再死。

游戏音乐制作,路在何方?

9位游戏音乐人的文艺沙龙聚会

“沙龙”(Salon)本意为“客厅”(法语),以前是欧洲政治家和文艺家举行聚会的地方,现在则泛指文艺界名士讨论交流的活动。这样的事情无论在哪儿都一直存在着,游戏界也不例外。一些游戏公司的制作人经常有事没事齐聚一堂,在喝酒聊天之余也闲扯一些与自己专业相关或者无关的事情,对于游戏制作者中负责音乐、美术等部门的人来说,这样的聚会就更普遍了,不管怎么说人家是有文艺背景的。于是就在前不久,游戏音乐制作公司“noisybrook”的社长兼游戏作曲家坂本英城主办了一次这样的聚会活动。参加座谈的音乐家一共有9人,其中不乏光田康典这样纵横游戏音乐界10余年,用乐曲在玩家心中刻下难以磨灭痕迹的名人。虽然没有请到杉山浩一和椎名林氏两位大佬,但是在场的9人依旧谈笑风生,针对当下游戏音乐的制作交换了自己的看法。会谈从傍晚一直持续到凌晨,长达5个半小时。除去寒暄问候、家长里短、八卦话题等无关紧要的东西之外,他们的谈话中也涉及了不少话题。也许我们可以从这些热烈的对话中找到一些有意义的东西。 □文/熊子

我喜欢在什么都可能发生的状态下思考如何作曲。

——Kouda Masato

——在作曲的时候要注重些事情。

光田 我不决定截止日期。也就是不去设定“做到什么时候就做完”的期限。这样可以给自己的内心留下更多余地。如果非要设定“一定要在什么时候做完”的话,可能会导致紧张而做不出来,所以我不会去想这些事情。

坂本 我可没有拖到截止日期才交稿的习惯(苦笑)。
伊藤 换成是我,我不喜欢在作曲接近尾声的时候一切

都搞成混乱的样子去做。我这个人喜欢在任何都可能发生的情况(思考如何作曲、笑)。

伊藤 如果一直维持“什么都可能发生”的状况,不知不觉之间截止日期就会到来了。

光田 如果是我的话,就必须给自己定下一个截止日期。如果不规定截止日的话,我就会在可以允许的范围里面一直修改同一首曲子。

庄司 我也属于“把事情留到最后再解决”的类型。有时候一定要等到火烧眉毛的时候才把事情弄完。但是如果我完成得较早一些的话,我也会一直修改曲子,只要可以,我就一直修改下去。

佐野 我对作曲其实挺厌烦的。有时候觉得一首曲子都听了很多遍,不过自己作曲的时候来回听也是正常的事情(笑)。

堀江 虽然不是很在意,但是我喜欢给自己设定一个截止日期。我应该先考虑CD封面的制作。

啊,你怎么从外往里做啊?

堀江 大家都很喜欢“决定截止日期”的问题。经常有人问我,“这首曲子是什么时候做成的呢?”

众人(大笑)

佐野 其实我也经常问这个问题(笑)。

在创作曲子的时候一直哼着《梦游美国》的音乐就可以了。

——Mitsuyoshi Takenobu

——在作曲的时候会上瘾而停不下来。

光田 在制作有歌词的曲子的時候,有B就会这么做。坂本 大家平时是怎么创作曲子的呢?有些人是把自然浮现于脑海的乐曲写出来,有些人对着键盘和吉他一边弹奏一边思索,我属于后者。

佐野 我喜欢听BEAT系的曲子。不是因为旋律问题,而是觉得“当当当”的节奏很不错,所以在嘴里也会一直念着“当当当”的声音。光田先生在作曲的时候会从旋律入手吗?

光田 我一开始只会使用3种音色作为和弦。之后脑中浮现出旋律,再改变这些和弦。

堀江 (超时空之钥)的音乐也是这么做的吗?

光田 那時候是把三和弦的曲子做成爵士风格。不过后来又改得不像爵士乐了。

——这是在作曲上受到的束缚吗?

光田 以前的老师说过“披头士这样优秀的曲子用的都是三和弦的音乐。”所以我多多少少也受到了这样的影响。

光吉 我算是先和声部分做的曲子,那么就会唱那些自己无法发出的音调。这可要了我的命了,以前总是觉得做出的曲子必须自己能唱出来,现在我不这么想了。

这样的话大家一起来哼DAYTONA就可以了(笑)。我这么说是开玩笑,粉丝们不会生气的吧。

光吉 没关系,没关系(笑)。

……(指着堀江慎治,因为这里有一位立志在音乐上打败《梦游美国》的人)。

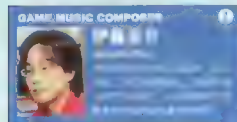
光吉 啊?是这样吗?当时我们的目标可是打败《山脊赛车》啊。

……梦游美国》的音乐最后一部分总是在重复,但是《山脊赛车》的制作团队还是觉得不甘心,总有种“被打败了”的感觉。

光吉 我们也是很努力的,不打败《山脊赛车》可是不行的啊(笑)。

坂本 那么,大家到底哼不哼呢?

佐野 有人会,有人不会。但是光吉先生会一直哼



"DAYTONA" 几个字(笑)。

光吉 你怎么说没关系(笑)。

作曲的秘诀是泡澡(フロ)和专业(プロ)的精神!

Sano Nobuyoshi

——维持作曲动力的秘诀是什么?

版本 大家会重复听自己做的曲子吗?伊藤是不会这么做的。

佐野 没喝酒的时候我是不会重复听自己的曲子。除非是生病的时候,听着自己的音乐,一边哭着想道谢。

“那时候的我真好啊”,一边对自己说“不要再作曲了,就这样结束吧……”,就是这样(笑)。

庄司 嘿嘿,我们应该问一下“怎样才能不至于这么悲观”的话题比较好(笑)。

中村 不只是结果,作曲的过程也是很重要的。一定要保持快乐作曲的状态才行。

光吉 有快乐的时候,也有不快乐的时候啊。

佐野 提出这个问题的人,应该还没有把作曲当成工作来干吧。

光田 不过在从事职业作曲之前,作曲确实是一件比较快乐的工作吧。

中村 在没有从事作曲的工作之前,就问起工作的原动力,恐怕是不容易成功的。

佐野 确实是很严肃的说法。那么,维持作曲动力的秘诀是什么工作啊?

中村 如果当成工作来看的话,那么无论如何也是得干下去的。

光吉 有时候干得入神,连自己是清醒还是沉醉在音乐之中都不清楚。

光田 但是,那个清醒过来之后,却往往觉得“这做的都是什么曲子啊!”

佐野 我倒是没有这个问题。因为我泡澡的时候,一般都处于筋疲力尽的状态,泡完之后,精神恢复过来再听,会觉得还不错。不过继续创作一个小时之后又觉得疲倦,于是接着泡澡。

光田 那么泡澡也算是一个秘诀了。

佐野 你说得对,还有泡澡,这种感觉不错(笑)。

希望好莱姆重拍日式恐怖电影

Shoji Hidenori

——对欧美音乐有什么看法?

佐野 如果是FPS的话,很多游戏都下大本制作交响乐(像古墓丽影、HALO这些游戏)。

伊藤 欧美游戏音乐的制作似乎也在追求好莱姆电影式的效果。

佐野 欧美很多游戏都是高成本大制作,像大片一样。所以很多游戏音乐制作和日本人不在一个层次上。所以要是问我有什么看法,我会觉得很羡慕(笑)。

光吉 大家都很喜欢欧美的音乐吗?其实我在意得不多。

中村 日本人的感觉说,很多欧美游戏的音乐似乎在电影中出现过。

光吉 像甲田先生的《怪物猎人》那种难以忘怀的旋律,他们就没有。游戏的音乐的气氛是很强大的。

佐野 所以《怪物猎人》的效果十分惊人。在乐曲中可以感受到游戏的润泽。而好莱姆的交响乐却给人以干巴巴的印象。

庄司 致歉美国电影,日本的恐怖片给美国好莱姆翻拍的话,就会觉得格格不入。游戏音乐的感觉也是这样。

中村 尽管《美式游戏音乐》技术和资金投入都很庞大,但是音乐的好坏不是完全用钱和技术能解决的。

版本 游戏效果音的部分呢?

光田 在美国做游戏,只是做一个坦克的效果音就真该感谢麦克风录音,人家给得到,日本这边就不行。

佐野 CAPCOM就做得好。

甲田 当初做《恶灵猎人》的时候,曾经用麦克风放在

离枪口几百米之外的地方,来录制子弹穿过时候的呼啸声。

佐野 还是CAPCOM有实力。为什么泡澡经济不再来一次啊(笑)。

光吉 现在大家的资金就很紧,再来一次泡澡经济的话,日本可就有大麻烦了。

佐野 而且我们对于资金的使用比那些新手更加熟悉,要是泡澡经济再说的话,我们就好好考虑海外市场了(笑)。

中村 所以最后的回答就是“如果泡澡经济发生的话,我们就会注意欧美的游戏音乐制作”(笑)。



做出的曲子变成了松平健桑巴?

Itou Keisuke

游戏音乐是跟着游戏的画面制作出来的吗?还是之前就做好的呢?

版本 这就看游戏的作曲日程表怎么安排了。

细江 也有游戏做完就完成音乐的情况,有时候剧本都没确定啊。

光吉 有时候也是边设定边资料桑巴作曲。

佐野 哪怕只有一点资料也得看,如果没有受到游戏气氛的影响,那作曲就没有意义了。因为游戏的制作是大家协同努力的结果。

版本 那么,制作《怪物猎人》的时候是怎样的一种情况呢?

甲田 做出游戏我们用了很长的时间去研究。其中一个主要目的是做出具有真实感的龙。有时候我们找出生游戏中最大的怪物,比方说老山龙,之后我们开始研究它的情况。因为有这样的研究,所以我们可以明确怪物的样子,之后负责作曲。虽然他们也要说“谁写出来有民族特色的曲子”,不过游戏的世界观变得越来越广,所以交响乐也加进去了。

佐野 这个要求是音效制作团队提出的吗?交响乐这样的提案在很多公司里都会放直接拒绝掉(笑)。

中村 当时我们也是组内主张要求这么做的。

版本 那么《龙如》的制作者是怎么进行的呢?

庄司 因为要遵守日程表,所以我们不等定面出来,直接看了企划书、样式书,作了一些曲子,每看到游戏画面之后再行修改。

伊藤 空之内(口袋妖怪不可思议的迷宮 空之探险队)作曲的时候,上面要求我“在可爱的角色和世界观下构筑幽暗的剧情感”,所以我一直保持深沉的心情作曲,整个都都进入公国中了。

版本 他们大概都进入公国了,当时正赶上圣巴兹的庙会,他到了晚上日都出不出来,庙会上一直在放《松平健桑巴》的曲子,结果他的乐曲就变成《松平健桑巴2》了(笑)。

伊藤 那时候很痛苦,作曲的时候经常无意识就把《松平健桑巴》的旋律写进去。

中村 在工作完成之后我就撑不住了。

Mitsuda Yasunori

——你用心做的作品是哪一部?

光吉 我最用心投入的应该是《梦游美国》和《莎木》。《莎木》在欧美市场的反应不错,如果有续集的话,我还想试试。

庄司 过了那么多年,无论评价如何,《莎木》始终是一部神作。这点我很清楚。在制作《龙如》的时候,我在尝试将人的声音和动作配合在一起的时候,突然想起,以前做《莎木》的时候就是这么做的。

光田 就算要制作20年,你也会去做吗?

版本 我不会担任任何作品的成员啊(笑)。

版本 细江先生有没有很用心的作品呢?

光田 我作曲的时候都用心啊。举例说的话,像《Cyber Sam》的时候投入很多时间做了不少试验。

版本 那么光田先生呢?

光田 应该是《异度装甲》吧。开发时间很长,花了2

年的时间。

佐野 这样的话,2年前的曲子和2年后的曲子会在同一个游戏里出现了。

光田 对啊。虽然游戏的结尾曲《メビウス》在2年前就做好了,当时《泰坦尼克号》还没有上映,结果游戏发售之后有人说过这个曲子的旋律和《我心永恒》的曲调相似,为了证明是2年前做的,我在原声带上特意加上了作曲的日期(笑)。

佐野 怪不得日期的字体比光田先生的名字都大(笑)不过我可以理解你。

光田 在工作完成之前,我就撑不住了,在倒下的瞬间,觉得眼前一阵模糊。我想这回麻烦了,赶紧求救。除了让人叫救护车之外,已经不记得其他的事情了。刚好当时有一个新来的学员也跟我做夜校了一宿宿子,救护车来的时候看着他脸色也很惨,于是善点也把他一起抬走(笑)。

佐野 这一点也不好笑啊。

把音乐制作者的意见告诉大家

Sakamoto Hideki

——住后的音乐师需要什么?

光吉 我要大胆地说,音乐界最需要的就是“爱”。不但音乐需要爱,全世界都需要爱。大家对于音乐师有爱的,要说什么不够的,应该是什么呢?

众人 大爱!

光田 我们这代人和前人的差别,在于对游戏所保持的热情。以前经常听到“真是没有爱啊”这样的话,所以我觉得一定要教他们日和对游戏抱有一种虔诚的态度。但是这个是强迫不得的。所以如何得到这种爱,确实是件麻烦事。另外说到钱的问题,虽然钱不是万能的,但是要是没钱,大家都会很辛苦吧。

中村 说到“游戏音乐界”,我倒是有个感想。它和日本的游戏行业不一样,游戏的音乐是需要反复重听的,这种理论的存在使我们必须去重视这“技术”。

佐野 我觉得我们需要的是20多岁的年轻英雄。现在有的人只有22、23岁,却可以做出优秀的曲子。如果这样的年轻作曲家人长得好,而且善于偶像交流的话,那么游戏业的印象会得到改善。

光田 我觉得最需要的是把大家的意见综合在一起并且加以实践的能力。不仅在前手的时候是这样,赚钱的时候也应该这样。所以我说,音乐家本人如果没做Producer的能力的话,会很辛苦的。流行音乐界的制作人就是强大。但是做CD和游戏不一样,用什麼媒体,如何聚集,这些理念和游戏界的差距都很大。我们需要的是头脑灵活,而且非常熟悉游戏制作的Producer出现。

细江 还有,需要一个有能力的监督。

版本 我现在所说的就是这样的事情。把大家的想法传达出去,希望这个座谈会能够让更多的人知道,让更多业内和业界的人士注意到游戏音乐的制作。

光吉 这就是所谓的曝光度吧。我觉得光田先生所说的制作人的问题,也和音乐圈有密切的联系。

光田 所以应该让更多人来讨论创作方面的事情。

版本 下次应该让更多人来参与吧。

光吉 这是 定的。中村先生也是这么想的。我们想过以后把这样的聚会当成活动举办吧,吸引更多的好奇者到来。

追忆恒亘古今的《FF10》，站在业界中心呼唤《FF13》！

FINAL FANTASY X

感动系列之永恒的经典

斯彼拉是一个曾经科技发达的理想国度，但其文明被一个名为“辛”（シン Sin）的恶魔破坏了。“辛”是一个无论被打倒多少次都会无限复活巨大灾难，斯彼拉的人们将其封印，又等待其复活，然后再将其打倒的过程称为“死之连续”。它出现在1000年后的海上，不断地进行毁灭秩序的破坏行动，使得世界被水覆盖，大部分陆地沉入了海底。世界上所有的人都将被它折磨，只有究极召唤兽才可能打破这个1000年后复活的“辛”。而女主角尤娜的父亲希拉斯卡在过去曾经打败过“辛”，人们把“辛”复活之前的安定时期称为“耶基斯”。



《最终幻想10》是作者最爱的一部FF系列作品，隶属于FF7和FF8之上。自作品推出9年间，包括日版和国际版在内，一共玩过不下6、7次，累计游戏时间超过千小时。这也是除了《王家》之外，本编最看重的一部作品。要问为何这么喜欢？原因可谓多种多样。尤娜姐妹的抉择让人对吃素而害怕杀戮的她、给人一种崇高的感觉；刚出心裁的育成系统，张弛有度的战斗过程，像魔法美化的七曜武器，充满个性的召唤兽，乐趣十足的闪电球等诸多小设定，还有华丽而又深邃的剧情发展。诸多要素都让本编爱不释手，这绝对不是我错过的作品，因为它是永恒的经典！ □文/七曜



II 幻光轮回之：浪花起舞，异界送！

异界送的这段过场CG可谓游戏全过程中最出彩的片段之一，个人认为能与之媲美的也只有幻光河的那段邂逅了。何为异界送？在斯彼拉有无数破碎的灵魂无助地漂浮，它们不愿意接受死亡的现实，它们还想着生存，它们也自认为生存着。这种生存的欲望化作对生存者的妒忌，徘徊在斯彼拉的怨念会成为滋生恶魔的，为了让他们安息，召唤士们使用“异界送”这种形式将它们送往异界。

“辛”用海啸唤醒了基利佳岛，尤娜一行正好到此，看见惨绝人寰的景象，于是为死去的人们进

行异界送。这是游戏中第一次出现异界送的画面，看着尤娜一步步走在水面之上，随着她翩翩的舞姿，越来越多的魂魄从水底升起，萦绕在空中。村民开始哭泣，他们的家人开始永远地离开了这个世界。尤娜脚下的水旋转得更急，将她高高地托起，夕阳映在水和她的身上，有一种最美丽和最悲伤混合出的凄美。亲手将这些屈死的灵魂送往异界，让人联想到尤娜柔弱的身躯所要承受的巨大负担。作为她护卫的一行人，也深深感到自己的责任。天野喜孝为FF10所设计的LOGO就是取材的这段剧情，不管是初稿、诸多样版，还是决定版，都是以这段剧情为基准来设计的。可见天野喜孝先生，也是如此喜欢“异界送”。



唯美的异界送



III 幻光轮回之：锁链阿尼玛

当剧情发展到鲁卡的第一场水球比赛结束后，“辛”派出魔物袭击了鲁卡，这时西莫亚登场召唤了他的御用召唤兽——阿尼玛。瞬间全灭了全部的魔物，就是这次的召唤演出使得大家对其深蒙的敬爱，阿尼玛在游戏中是与剧情有着紧密联系的幻兽。在《最终幻想10》里首次登场，全身被锁链束缚，拥有能斩断暗杀之力，以高攻击价值和强悍的破坏力闻名于世。必杀技为“痛苦”，此技很好的提示了折之于内心的痛苦，还有一定机率在使用这招攻击完毕时，阿尼玛会陷入血崩，而尤娜也有一定机率说出“i share with your pain”（请让我来替你分担痛苦吧）的台词，这也是使用“痛苦”时的独有台词，提示了阿尼玛与折的内心挣扎。其性技能为“禁锢理智”，可对对手传送至异界空间，然后释放禁断之力，实施猛烈的乱舞攻击重创对手，技能能打出达到攻击力1/2的伤害数值。

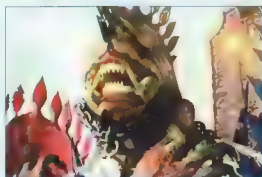
阿尼玛一词源于心理学，是指男性心目中无意识的女性内在性格形象，相反女性心目中无意识的男性内在性格形象则被称为阿尼玛。游戏中阿尼玛是西莫亚的御用召唤兽，外貌极丑的阿尼玛折之子就是他的母亲的化身。因为深爱着情薄命的母亲而无比痛恨可憎的父亲，使得西莫亚人格变得过怒

乎整个世界，即可恶又可恨。阿尼玛的战斗风格明显会区别于其他幻兽之上还有一个重要原因就是它是究极召唤兽，究极召唤兽是召唤士有着非常深厚感情的幻兽，折之子，而两者之间形成羁绊之力。发动究极召唤时，召唤士和折之子在精神上形成共鸣，就能召唤出究极召唤兽，究极召唤兽以感应的羁绊之力能重演。阿尼玛全身被锁链束缚，她表示西莫亚封闭的心，用召唤兽来诠释反派主角的心理状态和因果。



1 悲剧BOSS西莫亚，实在可怜。

耳熟能详的幻想传奇……



锁链之禁断召唤兽阿尼玛

1 首次登场



1 在鲁卡的水球赛场，正是因为西莫亚召唤出强大的阿尼玛，让尤娜对其深蒙崇拜。

IV 幻光轮回之:梦之城扎那鲁刚多

当时曾首次经过了幻光，来到了西莫伊的宫殿，西莫伊为了人献上了“梦之扎那那斯”的合脱，使得众人得以取为观止。并且让一行人了解到传说中文首改事。并用这个名称来面向尤娜娜塔，当年看见尤娜那时惊讶失措又愁容满面的表情，笔者也惊心了一会。尤娜娜的父系布拉达将女儿的奇名命名为尤娜就是为尤娜娜的父系，尤娜娜这个名字自己的丈夫奇恩作为背叛后染毒，击败了尤。她已经经历了所有成为战士的骄傲，尤娜从小接受父系的思想，立志成为她所崇拜的伟大战士。但是当尤娜真正面对她的時候，却因为最终后染能不能带来真正的和平，而产生了分歧，于是开战。

在千年前，诅咒的轮回才刚开始，扎那斯鲁多毁灭的前夕，艾本·鲁的夫人尤娜斯鲁多和她的丈夫希恩恩情地逃离了扎那鲁多。在辛出现之后，尤娜斯鲁多和希恩恩通过“灾祸召唤”的方式打散了初代的辛。所谓灾祸召唤，就是先将自己心爱的人变为祈之子，然后召唤士通过释放出心中无限的痛苦和悲哀召唤出来的召唤兽，这样释放出来的召唤兽具有无比强大的力量和破坏性，强大到足以摧毁整个星球的程度。但是召唤士也会因为承受不了而死灭。尤娜斯鲁多卡娅她的丈夫希恩恩变成了祈之子并发动了灾祸召唤打倒辛。

可是艾本·菲的咒语效果可以令召唤兽变成狂暴的辛，也就是说辛实际上是被咒语附身的召唤

替。辛产生的原因正是因为艾本·罪，如果使用究极召唤的方式打到辛，艾本·罪便能将这个召唤兽占为己用，从而要成下一个辛。所以尤娜蕾斯卡的丈夫斋恩便是第一个辛，但是艾本·罪完全控制这个新的召唤兽需要一些准备时间，所以当辛被打倒后，会暂时陷入休眠状态，这段时间就是人们所说的那季节。

然而尤娜斯下大入屋死，但是她的执念令她以幻光虫的形态继续存在于世。还确立了召唤士和“护卫”制度，这样的制度保证了最后时刻来临时，召唤士身边总可以依靠的伙伴成为发动召唤折之子，而究极召唤的方法又不会彻底的打败自己的



· 众人观赏礼毕，鱼鳞老

梦扎那鲁刚多 传说中的梦之城



父亲艾本·菲所创造出来的辛，这无疑是一个两全其美的办法。

提达就是来自梦之扎那鲁刚多，与平行世界中的尤娜相互有好感，得知西奥夏向尤娜求婚，心里非常矛盾。不过出于对尤娜的尊重，他只能默默忍受。

V/幻光轮回之：辛与斯彼拉黑历史

作为FF10中最大的反派角色，车的塑造
确实很成功。在千百年前，斯彼拉大陆上存在许多种族，
是一个权力分裂的大陆。其中，在掌握了强大机
械力量的圣贝里翁和紫苑族力量并可以使用召唤力
的扎鲁鲁鲁那这两大权力集团之间无孔不
可避免的爆发了战争。而拥有强大人
类力量的圣贝里翁军队凭借发达的机械
文明一路高歌猛进直到扎鲁鲁那所
在的暮暮泽山脚下，此时急在巨
变的扎鲁鲁那众多的广大人民群众
纷纷高高地举起，反抗的号召。让

剩余的召唤士使用特殊的方式，将自己和生存下来的扎那鲁刚多市民的靈魂抽出



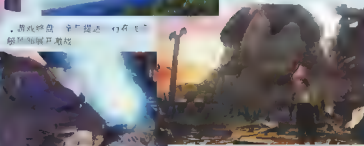
· 游戏经验 · 辛· 提· 达 · 们 · 有 · 飞 ·
解· 到· 96· 展· 开· 散· 放·

却印在其他的物体中。就这样,那鲁那多的市民全都变成了“折子之”,也就是在嘉露·弗图尼的折子之。折子之在一千年间,不断地发生,作用召唤了那鲁那多整个城的记忆,由此诞生了虚拟的不夜城梦之扎那鲁那多。从那以后两个世界共存着,在时间平行,一个是真实的世界“斯梭拉”,一个是虚幻的世界“扎那鲁那多”,这两个世界在时间轴上是平行的,真实的世界是一直存在的,而虚幻的世界是一千年前形成的,两个世界人的来往只能依靠折子之的力量。

在与圣贝鲁鲁的战斗失败之后，艾本·耶以祈之力量为契机，创造出了一条诅咒。但诅咒本身是脆弱的，必须有强大的外壳作保护，所以第一代的辛是由艾本·耶指挥，黄金其他祈之子力量召唤出来保护诅咒和祈之子梦中的虚拟世界，并向毁灭他们的机器文明圣贝鲁鲁作过反复的试作型兵器兵器的，在强大的辛面前，圣贝鲁鲁毁灭殆尽。

爱与恨的抉择
生与死的决斗

面对自己的父亲，提迭感慨万千，既是亲人又是敌人，他到底该如何抉择？



VI 幻光轮回之 不情愿的婚礼

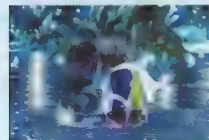
五、**“三化”**：即“工业化、城镇化、农业现代化”。工业化是现代化的基础，城镇化是现代化的载体，农业现代化是现代化的前提。三者相辅相成，缺一不可。



VII

幻光轮回之:优美郁蓝的幻光河

幻光河是游戏中最经典的场景,也是展现剧情的重点场所。当剧情发展到一行人从圣贝鲁鲁宫脱出后,尤娜和提达受到了幻光河边的,当时天色已入暮。河面上有许多魂魂在漂浮着,发出微弱的光。那些魂不时地汇聚到水面上的紫色的幻光花周围。夕阳映照在河面,金光和魂发出的白光相辉映,有一种梦幻的意味。在夜晚的时候,幻光虫们栖息在幻光花上,就好像花在做发光,看上去整条河仿佛就是天上的繁星。幻光虫不是真的昆虫,只是人们对那些聚聚散散的魂魂的



幻光河是游戏中最经典的场景,也是展现剧情的重点场所。

VIII

幻光轮回之:毅然最终决别

破晓的曙光是那胜利的狼烟,飞空艇之顶端云散开,旭日初升。在远离过云层的斯彼拉的空夜下,尤娜在飞空艇和顶部处开始了最后的异界送。提达慢慢环绕着自己出生入死的伙伴们,嘴角浮现出一抹淡淡的哀容,在众人的注视中向着另一侧缓缓走去。念旧送走了提达和奥隆,送走了并肩作战的召喚兽,也送走了屹立千年的祈之子群像,而最后送走的,是奈。或者说是艾本·摩更合适一点。这位千年前扎那那刚多的最高领袖所献出的最终召喚兽带给斯彼拉的人们千年的恶梦。刹那间飞散,化为无数的幻光虫漂浮在夜空中,抱憾而去。天空中波光荡漾,看起来那就像像是夜空中海洋一般。整个斯彼拉都能看到这亘古未见的景象,这是斯彼拉人梦寐以求永远的那一幕。

舍弃个人的存在,拯救整个斯彼拉大陆。但没有提达的存在,尤娜又有何快乐可言?提达从背后拥抱着尤娜,作最后的诀别。尽管他的身体已透明可见,尽管旋转飘舞的幻光虫正在逐渐消散,但尤娜依然能清楚地感

到,因为幻光河靠近异界的入口,所以才会有很多的幻光虫栖息在河边。对于召喚士来说,幻光虫具有特殊的意义。它们是召喚士与“祈之子”沟通的媒介,帮助召喚士的心灵进入沉溺的“祈之子”的梦中,被唤醒的“祈之子”在这个世界中实体化之后,就是玩家们所看到的召喚兽。经过了圣贝鲁鲁宫的纷争之路,众人都与尤娜一样心情郁闷。深夜回到玛卡兰尼亚之森,天亮了,清早同样不好,而且每个人都在担心着尤娜,被关在牢房里她就一直沉默。提达决定去安慰尤娜,因为她明白,像尤娜这样 坚强坚强的女生,一旦遇到承受不了的压力,会遭受比常人更大的创伤。幻光河上映着天上黄色的月亮,给人一种解人的慰藉感。经过这么多磨难,还是首次看见尤娜笑得这么幸福欣慰,可以感受到她的心里,若不是已经积累了太多的伤感和委屈,她是不笑的。

看着尤娜试图抹去眼泪强作欢颜的举动,提达再也忍受不了她这样的痛楚,扶着她的手将她拥入怀中,发誓再不止她这样悲伤。两人在幻光河中无比的缠绵热吻,泪水稀释到可水中,发出响动的潮流,释放的柔情与激情摩擦出爱的火花。

克制那坚实的双臂自身后轻轻地抱在怀中,脸颊深深地埋入发间。只是那瞬间的温暖后,双臂松开了。提达的身体穿过了尤娜而走向了飞空艇的另一边。永别了,自异界而来的客人。永别了,了不起的电球守护者。永别了,教会我吹口哨的人。永别了,我最信赖的守护者。永别了,我的爱人。逻辑的尤娜内心如此刀绞,但表面还是掩饰得那么平静。



幻光河是游戏中最经典的场景,也是展现剧情的重点场所。

IX

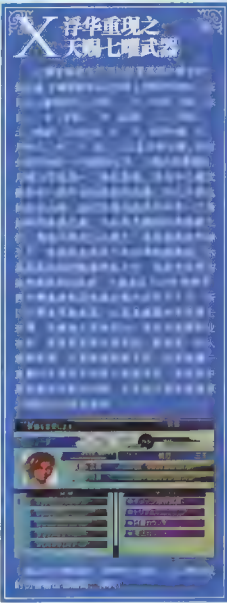
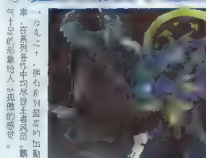
浮华重现之:八大召喚兽

FF10也可以说是系列召喚兽史上的一个里程碑,这是一次质的升华。从最终幻想10代开始,召喚兽真正成为了和召喚士并肩作战的同伴,拥有自己的体力值、必杀技和极限技,可以看做是一个实体化的作战单位了。使得召喚兽摆脱了以往的花瓶性质,使召喚士和召喚兽成为真正并肩作战的生死同伴。主人的能力值和召喚兽的能力值息息相关,通过战斗和道具来成长。还有和主人间隐藏的好感度,战斗不再只是一击脱离,召喚兽可以使用魔法、必杀技和极限技。展示出一个精心打造的创意,让人倍感贴心。而其精妙的幻兽阵容构造也很有其独到之处,在保留了希瓦、伊瓦利特、巴哈姆特三大经典幻兽的基础上,为配合剧情和迷宫的需要新制作了乱瓦雷和伊克西翁两只常规幻兽,而斯雷德的保镖、阿尼玛和奥比斯三姐妹,三种召唤魔兽不止能力超强而且个性鲜明,都是史无前例的设定。

阿尼玛之前已经详细介绍过,保镖则是系列史上最强的幻兽,以日本武士为原形,擅使日本刀,有一只狗名为火五郎,以保镖为职业,只要出得起钱,就能雇到他做召喚兽。战斗的每次行动都类似“乾坤一掷”需要支付费用,然后他自己决定如何行动,如果支付的金额为0,那么他就会直接退场,并且属性大减。共拥有四种必杀技,“斩魔刀”这个技能就是保镖为什么被称为系列史上最强召喚兽的原因,只要此招发动,保镖

从地底启动了斩魔刀。在樱花一闪的瞬间,欲全体无残防御力和体力。一俾一刀必杀。包括日版最强BOSSすべてを越えし者(超越一切者)和国际版最强BOSS Penance。而斩魔刀的发动和所付的金钱、属性、杀气等隐藏数值相关。不过核心玩家当然不耻用斩魔刀。

个性鲜明能力卓越的幻兽



翱翔的疾风!

苍穹之箭,翱翔在碧蓝的羽翼,拥有和风竞速的能力,属一般的必杀和利爪。



来自冰空结晶之中,高贵典雅、奥地性格的白之女王。银装贵冑、吉恩无双、倍受青睐。

XI完美的一脉相承,《最终幻想13》

不得不承认北濑佳范的才华,自从他成为《最终幻想》系列正统作品的首席制作人之后,以其超凡绝伦的想象力作出了FF7、FF8、FF10这一系列广受好评的伟大作品。这一作的系统可真是“一脉相承”,也是系列发展史上承前启后的作品,在风格和系统上都与之前坂口博信所制作的FF系列作品有着明显的区别,而在销量上也确立了在系列总销量排行榜的第一位。

自从北濑佳范接手系列的制作之后,FF系列开始从大众化路线向时尚风格、华丽转变,这样一来也彻底脱离了DO系列的影子,以其独树一帜的风格开拓了国际市场,这也是一成不变的DO系列所办不到的。在坂口博信时代的FF系列,还是必败的劇情、传统的ATB战斗系统和传统的技能习得方式(靠练角色)。这与DO系列有着很多雷同之处,两者相互抄袭和借鉴,这样来得FF4、FF5、FF6、DO6、DO7等作品之间有着很多相似之处。所以从FF7开始,魔法系统系统的出现,为后来的RPG作品开创了一个新的育成系统的雏形。接着是FF8的守护力量系统,FF10的晶体系统,晶体系统的设计程度甚至笔者至今所见到的,最完美的育成设计。不知道这次同样是北濑佳范监督的《最终幻想13》,又有哪几处会与这些“一脉相承”的兄弟系列相似呢?

首先从战斗方面来看,FF7、FF8、FF10、FF13这四作都是由三名角色同时上场战斗,每名角色都可以通过技能的习得而培育成为全能战士,职业这个概念已经十分模糊,玩家队伍中的成员,有很多技能要素都是通用的,但也有自己独有的特色,那就是极限技和魔强武器,以“潮佳范”的风格,每名角色都会拥有自己独特的魔强武器。在武器个性鲜明扩同时,每把武器上还会有其独有的能力。笔者相信FF13中也会有FF10中七曜武器这样的设定,这些武器往往都需要通过完成一些很难的任务才能获得,不像老FF作品那样只要花钱或者捡宝箱就能获得。

自从FF7开始,作品的主线流程就在缩短,也就是让不是FF系列的核心玩家也都能轻松通关,而设计了诸多的分支任务和迷你游戏来延长游戏时间,完成这些任务和游戏任务都会有隐藏装备或者强力召唤兽入手,使得核心玩家们都乐此不疲。然后利用获得的终极要素来挑战超强的隐藏BOSS,例如FF8的欧米伽和FF10的超越一切者等,相信FF13中也必然存在比超越一切者更强大的隐藏BOSS。除了战斗和画面无与伦比的乐趣,时尚风的引入,也对系列销量发生飞跃性的变化起着决定性的作用。毋庸置疑,野村哲也的人设

就是SE社当今的镇社法宝之一,他所设计的俊男靓女们,吸引了很多新一代的玩家狂热的支持FF系列。

除了超美形的外表之外,角色的个性也是他们能深入人心的重要原因。为了强化角色的个性,每人除了拥有独自の魔强武器外,还有与其配套的极限技,自从FF7开始,与最强敌人交手时,早已不再是传统FF中的利用魔法和职业技来战斗了,被动作游戏、威力石破天惊的极限技取代了,这次FF13也一定会采取极限技的设计。在FF10中召唤兽只有无赖、人龙召唤,而在FF13中每人至少拥有一只召唤兽,因为采取和FF10中类似召唤兽系统,所以在数量方面也进行了精简,不过个人相信一定会获得隐藏的超强力召唤兽,至于是不是每人都有还不晓得。

娇俏可爱的琉特

琉特是系列到达最终BOSS后,遇到的第一个敌人。

FF10的飞空艇比FF9的还要大。



幻想的旅程流光溢彩

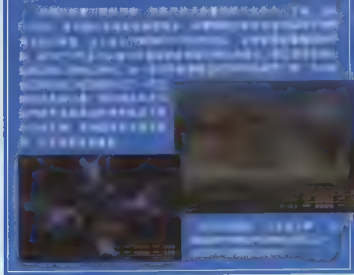
记录着最令人感动的瞬间



两人宿命般的邂逅……



异华重現之最強極限终结技



我是多么想再次听见你那悠远而凄美的口哨

没有距离,没有国界,只有无穷无尽的同乐享受!

网战精英

Vol.3

火热的暑期,大家的空闲时间都比平时多了许多,一台Xbox360,一幢网战,边喝着空荡荡的乐事LIVE的乐趣实在是那种时尚又高雅的享受。再加上已有越来越多的游戏把乐趣放在多人游戏上,上网玩真是绝对不容错过的。仅靠500多元,包年式的无限时间网络游戏,你还在等什么? □袁瑜/赵盼

使命召唤5 纳粹僵尸4人团战

对于每天都有10万人同时在线的《使命5》来说,它的人气是无庸置疑的。其中僵尸模式是最有特色的一个,官方至今发布的两次地图包更新也都包含了新的僵尸地图,可见其游戏中的重要地位。

网战中要打僵尸模式需要选主菜单第二项合作游戏,之后在XboxLIVE的第三项就是了。最多四人一组共同战斗,四名玩家身处一座封闭的城堡中,僵尸会从四面八方折衝而入袭来攻击玩家。四人的排阵战术就是守一层的堡垒,等僵尸后开门,之后有空闲就去其他房间消灭僵尸的火力。

堡垒有两个窗户,还有一个墙壁会被僵尸拆开,上面有一个通向外层的门,也就是个漏洞。前10波僵尸可以在各个窗口口打游击战,木条被拆开就往上爬。

不少钉木条的计,尽量不要放僵尸进来。每850分就去换枪,转到满意为止。打僵尸时尽量爆头,这样给的分比一枪一枪打得多。到第10波后,僵尸的数量和血量明显增强,这时团队的装备应该已经精良了很多。可以考虑守守顶层,两个有重火力的玩家如重机枪,吃枪炮的把守大门,抵御外屋潮水般涌来的僵尸群。另外两个玩家分别把守两个窗户和身后的墙,只要枪不多是大差一个人守两个窗户应该不成问题,而另外一位守墙的兼做机动火力。大门、窗户都要时刻留意一下。

依这种打法,四个人打到30波之后应该不会问题。打死僵尸后出现的道具非常重要,子弹全满当然不必说,就靠从僵尸身上拿来的子弹,属于关键时刻能救命。但尽量不要吃,多靠些分数比较好。

战争机器2 人类与兽族,无休止的战争!

狭路相逢勇者胜

前面两期以多人持久战为中心为大家介绍了《战争机器2》网战的乐趣与技巧。两人人与人对战的各大对战模式相信更能吸引喜欢刺激的玩家。既然是人与人对战,你要面对的对手已不再是智商低下的CPU,技术的高低直接决定着对局的胜负。

将每种武器的性能烂熟于心,并掌握关键道具的妙用,这是一个高手应该具备的素质。武器之间相生相克,冲锋近身固然霸道,但遇上要弹枪会弹无还手之力地嗷嗷,而霰弹面对中距离的射击却显得苍白无力。枪战对准时考验的是枪法和回避能力,头头受挫比射击本身更有效率,适当调整身体姿势也能为自己创造不少机会。多人混战的情况下不要为了处决一个倒下的敌人而忽视其他敌人的存在,把对手全部处决才能最好地保护自己,不然你前脚踩爆一个人的头,后脚就会被身后的敌人轰成碎片。

扩展领地

对战游戏中玩的人比较多的一种。这个模式的胜利条件是对敌方占领领地增加自己一方的分数。地图

的颜色。几秒钟后就会占领(有特殊音效),并开始加分。之后只要保证不致敌方进入该领地就可持续加分,无需呆在领地内,而敌方一旦进入就会被反打。直到领地内只剩下一个人为止,领地过一段时间会消失,换成另外一个地方继续战斗。最先达成180分的一方算获胜。

这个模式的玩家可以无限重生,所以要尽量快速到达指定地点参与争抢战斗。通常一个小区域会出现五、六个人同时混战的场面,相当刺激。当前存活的时间最长的一方肯定是抢到分数最多的。因为混战多人混战,群杀武器非常有效,喷火器和榴弹炮也能起不小作用。还有就是,占领领地后不要和敌人在一起,适当分散一下,扩大防守范围,减少敌方靠近领地的机会。

队长保护战

这是一个很讲究战术的模式,队伍中拥有一台重型战车,需要队长负责指挥。队长可以无限重生,而队友一旦死亡就会重生。队长有重生机会,队长死掉队长当然就是首要任务,同时还要保护队长队长不被杀。

首先不管是谁,担任队长的人一定要藏在重武器

XBLA游戏推荐

——《恶魔城 月下夜想曲》

阿鲁卡多 德拉克拉博 逆城 图书馆
究极真空中 这款游戏组合在 超级是《恶魔城》系列史上最经典的一作

《月下》替世XBLA已经有段时间了,但依然可以在下载排行榜上看到它的身影。对于这款游戏有无限可玩性的一代名作,即使玩过多少遍也不嫌多。至于游戏的内容就不必介绍了,相信玩过的玩家都可以为其画质和音效。XBLA版也是移植自原版,同时画面分辨率略有提高,游戏的战斗成就感和收集要素有关,能够轻松完成的话,这太有人在吧。

另外有一点,这款《月下》日版和港版美版虽然文字都会随着系统语言变成日语或英语,但日版下游戏为日语配音,后者则是英语配音,想要日语的话,还是需要日语下载才行。



打,无论何时都是最酷之动作游戏。

易被攻击到的地方,比如地图的边缘角落,或高台边缘等。没有必要的话不要上前线,因为队长是最容易牺牲就是落下,只要活着你的队员就会像小强一样生生不息。同时在自己藏身之处附近加上几颗雷做埋伏和重雷,另外全队最好抽出一人专门保护队长,协助杀死来犯的敌人。另外三个人要时刻观察对方的队长,一旦发现对方队长就要不惜一切代价杀死他,只要能杀掉即使队长外全灭也是值得的。再生之后对方面临的就是将团灭的命运了。

声东击西在这里是很有效的战术,大队伍吸引对方注意力,另外一个单兵战斗力高的人抄小路去偷袭无人保护的队长,至于兵法中的此等战术都是可以派上用场的。



王牌尖兵:业界王牌制作组列传

“小島制作”——Kojima Productions

“Kojima Productions”是以业界传奇制作人小岛秀夫命名的工作室。负责开发了新世代的《METAL GEAR SOLID》系列,在业界缔造了潜入类游戏的神话。在这个系列20多年的发展历程中,小岛秀夫向世人证明,游戏这个新兴媒体正在撼动电影的霸主地位,告诉世人镜头的运用不止是电影才有的专利,人物的刻画不只是文学才有的特权。《合金装备》不只是一款作品,它同样代表了一个时代,它是玩家们回忆中永远闪亮的亮点。

□文/七曜

小岛所领导的猎狐犬战队! 誉满全球的《合金装备》系列

“小岛工作室”的历史

“Kojima Productions”成立于2005年4月1日,由小岛秀夫所领导的制作组创造力毋庸置疑,拥有超越想象的力量。致力于开发高品质和富有创造性和可能性的游戏。“Kojima Productions”的前身是以小岛秀夫为部长的KONAMI第五开发部,又称为“小岛组(Kojima Team)”。该部于1993年在神户成立,但因为1995年的神户大地震,第五开发部办公楼被毁,办公地点临时转移到大阪。1996年,KONAMI日本电子娱乐公司(KONAMI Computer Entertainment Japan,简称KCEJ)于东京涉谷区成立,小岛组将办公地点转移到东京惠比寿。当时KONAMI旗下最重要部门当属KCEJ的KCEJ,以及KCEJ是KONAMI最早成立的分部。KCEJ的著作作品都是该部门的最佳《胜利十一人》系列。另外《心跳回忆》系列,《幻想水滸传》系列也都是他们的作品,而KCEJ则分为WEST和EAST, WEST即“小岛组”,EAST则专攻一些动画改编游戏,如《游戏王》系列等。



直到2005年,“小岛组”重组成为“小岛制作”,从此只要是这个团队的作品,就会冠以“Kojima Productions”之名,而不是像以往那样冠以KCEJ这种不能一眼就让人看出是开发团队为何的公司名称来代表。虽然在之前的10年间,KCEJ一直有“小岛组”的存在,但在“小岛制作”正式成立后,才真正有了具体形式,用一只松色狐狸图案(Fox,和《合金装备》系列里SNAKE原属的“Foxhound”部队相呼应)作为“小岛制作”品牌标志。

《和平行者》是正统作品!

小岛秀夫先生已经确认《和平行者》这款游戏将由他本人亲自执导。由小岛工作室主力负责

开发,因此不是外传作品而是正统续作。他说,“这是一款称得上《合金装备5》级别的作品。我本人将会与《合金装备4》的开发团队一起,参与这个项目的监督、设计、制作、管理和编辑。因此,从这个角度来看,《METAL GEAR SOLID》系列没有终结,《METAL GEAR》的传奇仍将延续。”小岛秀夫还透露《和平行者》的时间背景设定在《合金装备3》之后的10年,讲述Over Heaven崛起的过程以及期间的一系列故事。游戏的主角是BIG BOSS,而且目前宣传片中间同时出现了4个不同版本的BIG BOSS,可能是在暗示联动要素,也可能另有用意。

被业界称为鬼才的小岛

KCEJ副社长兼“Kojima Productions”总负责人,世界著名的游戏设计家,《合金装备》系列的企划、编剧、监督、制作人、剪辑。他于1963年8月24日出生,3岁的时候举家迁往关西兵库县的神户市。在他的幼年生活中最大的快乐就是经常与一大群同龄伙伴一起玩警察抓小偷、牛仔和印第安人和捉迷藏之类的游戏。每当在捉迷藏时他总喜欢将身体紧贴着街拐角的墙壁小心翼翼地向四周张望躲藏。耳边似乎能够听到心脏怦怦剧烈跳动的声音,即使到了如今的不惑之年,仍然常常怀念起昔日无忧无虑的美好时光,于是他把他的真实感触完全融入了游戏中。无论《METAL GEAR》还是《METAL GEAR SOLID》都意图向玩家传递一种心灵共鸣。当SNAKE紧贴着墙壁躲避敌人视线追踪的时候,我总是会回想起当年朋友一起玩游戏的时光。

1986年进入KONAMI株式会社,目前担任KONAMI子公司KCE日本株式会社副社长兼WEST游戏制作总监。小岛秀夫参与的第一部作品是MSX上的《梦大探险记》,代表作品包括SNATCHER,《寂静岭》和《合金装备》系列等作品。《合金装备》的成功不但和最终幻想、生化危机一起在世界范围内提高了日本游戏制作的影响力,还让KONAMI变成了和SEGA、CAPCOM等大厂齐名的一线游戏制作公司。虽然在MGS4的制作工作结束之后,小岛曾表示以后不再参与本系列的制作,不过在不久之前的E3展上,他表示《和平行者》仍然由他亲自监督,看来他对自己一手塑造的SNAKE依然是余情未了……

Foxhound的战士们



Yoji Shinkawa 新川洋司

《合金装备系列》的御用画师,新川洋司于1971年12月25日出生在日本广岛,因仰慕小岛秀夫的天才,于1994年加入KONAMI,其作品曾参加被小岛秀夫发现后大加赞赏。于是小岛决定让新川洋司参加到《METAL GEAR SOLID》的企画中,担任角色设计以及机械设计。十分喜欢使用penball画笔进行创作,独特的画风以及世界观以及成为新川洋司的标志。1998年担任《合金装备3》的角色和机械设计。2001年担任《合金装备2》的角色和机械设计。同年还担任了《终结者》的部分机械设计。2003年担任《终结者2》的机械设计。同年还作为无气公司的《新蜘蛛侠》担任了角色原画设计。2004年担任《合金装备4》的角色和机械设计。当然去年的《合金装备4》和刚公布的《合金装备 崛起》、《合金装备 和平行者》也都是他担任人设和机设。



Ohtsuka Akio 大家明夫

日本著名的声优,由于其成熟稳重的气质,在许多电影和动画、游戏中担任声优。比如《机动战士高达0083 星尘的回忆》当中的罗伊·维多·卡多。《战国无双》和《无双OROCHI》系列中的本多忠胜。《最终幻想12》和《纷争 最终幻想》中的加布拉撒斯队长。《鬼武者》系列的总BOSS织田信长。《圣斗士星矢 极乐净土篇》中的冥王哈迪斯(真身)。当然,最最著名的还是《合金装备》系列的SNAKE的BOSS,APS上的《METAL GEAR SOLID》开始就一直担任主角的配音,直到《合金装备4》中仍然由他担任,相信之后的《合金装备 崛起》、《合金装备 和平行者》也是如此。再比如,《鬼武者》系列的BOSS织田信长。《圣斗士星矢 极乐净土篇》中的冥王哈迪斯(真身)。当然,最最著名的还是《合金装备》系列的SNAKE和BIG BOSS,APS上的《METAL GEAR SOLID》开始就一直担任主角的配音,直到《合金装备4》中仍然由他担任,相信之后的《合金装备 崛起》、《合金装备 和平行者》也是如此。

村冈一树 Kazuki Muraoka

《合金装备》系列的音响监督和音效制作。他生于1959年3月9日,1986年加入KONAMI公司是。目前“Kojima Productions”的制作班底成员。曾负责监督,在整个系列的成长中,作出了非常卓越的贡献。从1998年的PS版《METAL GEAR SOLID》开始担任音响监督和音效制作。至今已负责了整个系列的音效工作,包括《自由之子》、《食蛇者》、《圣亚当之枪》、《学枪》、《崛起》以及《和平行者》。



期末烤场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪。解一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在画中进行调查。你想问小编什么问题(只要是全体小编都可以回答的),我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位读者对满意的小编寄来拉我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧。现在小编们是学生,读者大人是老师是考官。提出你的问题,小编会认真作答,并给他们的答案进行评价。在这里把我们好好的烤上一烤。

■责编/熊墨快

本期问题:你们是如何看待劈腿的?

本期问题策划:麦维泽



言而无信者,是为劈腿

BY:北斗

劈腿、拍肩——如今早已成了游戏界的常用术语。不过依我之见,要讨论劈腿,首先得把“劈腿”的定义明确一下。

原本就是多平台发售的游戏不算“劈腿”?不算。欧美游戏厂商的惯例就是尽可能的将一游戏多平台发售,利益最大化。这是很正常的商业考虑,对许多玩家而言其实是好事一桩。那么,到底什么才算真正的“劈腿”?

例子其实很典型,如今的FF13。当年的生化4,都是标准的劈腿经典案例。在我看来,是否“劈腿”,首先要看其是否曾经以“某某平台独占”作为宣传口号,例如FF13曾经发售的PS3独占、生化4曾经的GC独占等等。其次是这些“独占”最后言而无信,推出了其他版本,例如FF13跨平台给360,生化4跨平台给PS2。必须同时符合上述两个条件才是“劈腿”。

为何要劈腿?无非是为了保证游戏销量和营业利润而已。劈腿之所以被业内人士所诟病,关键在于劈腿的厂商给人言而无信的恶劣印象,你要赚钱我理解,但是别在完工编后又去套XX就是你的不对了。



无双即使劈腿,也没多大收益

BY:七囿

进入次世代以后, KOEI的《真·三国无双5》算是首批劈腿的大作软件之一了。对于KOEI这种以利益为第一位的“商人来说,多赚一点是一个想法,我当然理解,不过自从《无双》系列推出XBOX360版以来,这个之前的无双冷饭收藏品,终于与PS系主机获得了同步。不过在每作的销量来看,差距是在甚远。比如PS3版《真·三国无双5》30多万,而360版以万为单位来统计,还是个位数。《真·三国无双5 帝国》PS3首周销量接近10万,而360是1万5,《高达无双2》的360在高达FANS的加入下,终于突破了10万份,但还没有PS2版卖的多。在这些数据面前,我已经不用说什么了。对于即将在11月发售的《战国无双3》,目前公布的Wii独占,但这个移植只是时间问题,不过出于Treasure Box(豪华限定版)只有首发平台作品,所以还是购买日版吧。而且这次《战国无双3》携带的《谜之村雨城》模式版权为任天堂所有,即使跨平台,这个模式也不可能保留到PS3版中,而且以往很多街机版都没有《猛将传》和《帝国》等资料片。



跟着三大有饭吃

BY:凤林

啥是三大,微软任天堂,少了谁也不成。现在的局势非常有趣的是,三大主机出现了少有的消费群重合现象。PS3汇集了惊人数量的死宅,360继承了大部分“流行向”玩家,而Wii则真正开拓了新的市场群(同时也造成了很多任饭的不满……)。所以对于第三方来说,在经济危机下想生存,最重要的就是软件要得多。当三大都在逐渐失去了自己的性格并向着更广阔的人群拓展的时候,第三方的依然故我就显得多余和可笑。生存才重要,虽然失去了独占让游戏的销量减少,但玩家在跨平台游戏中又找到了新乐趣——机能对比。很多玩家对于同一款游戏在不同主机上的表现差异比较乐此不疲。少量精悦的独占游戏是必要的,而对于第三方来说,如果你没有像DOX这样有着绝对销量把握的话,选择多一点没什么坏处。而这也是《FF13》最终决定多平台发售的原因所在。毕竟现在软件的开发成本过于高昂,单靠一台主机的销量难以支撑难以回本。而在下一代主机将会更加恐怖的软件研发费用面前,腿——是一定要劈的。死了,连劈的机会都没了。



劈腿是有钱人的游戏

BY:超跑

本来劈腿这个词是用在男女关系上的,不知从什么时候商业开始流行这个词。本来么,商业就是金钱的世界,商人的目的就是赚钱,用钱来促成所谓劈腿是再正常不过的事情了。

劈腿这词也不是近两年才在游戏界中兴起的,早年SS、PS时代就有过很多,殊不知当年的《格兰蒂亚》是怎么跨过去的,传闻中的DOX也是被SEGA预定结果出现在了PS上。商场如战场还要残酷,市场决定一切,即使原来的主子对自己再好,没钱赚也会对你说拜拜,即便对面是曾经的对头,只要有钱赚那条腿就可以重如千斤的跨过去,没有什么不可能的,商业就是这样,只要你有钱,多少腿都不够劈的。

去年和田野了,今年小巫劈了,明年再那个谁劈,哪个不是看中了X360这块全球性的市场,有钱不赚?那你不是个好商人,这年头不再一家独大,搞独占,那你只能少赚一半钱,您愿意,股东们还不愿意呢。其实,不用把劈腿这事看的那么重,对商人来说这只是一笔交易的成功而已,是再正常不过的事,对这些有钱人来说,这就是一笔好游戏。



说我劈腿?先生您贵姓啊?

BY:猴子

“劈腿”,是“脚踏两条船”的通俗说法。一般来说,这个词是用来描述恋爱与婚姻中出现的不良行为的。现在把游戏软件商与硬件商之间的放鸽子也称为“劈腿”,实际上未必合适。首先现在在软件商与硬件商之间一般都是以契约的方式来制定制作游戏,即使违约,顶多也就是一个商业诚信的问题,无论如何也扯不到感情上面。你不是我儿子我也不是你马子,制作游戏这个工作,我给你干得,给别人也干得。谁给我钱我就给谁干,说什么劈腿呢?因此说某厂的独占计划因为变故而泡汤,我觉得把这样的事情说成“劈腿”还是值得商榷的。因为软件商和主机制造商之间的关系并不是同居共财,彼此双方也没有患难与共的义,双方承担的只是商业责任和诚信的问题。开发者违约,游戏跨平台发售,最多只算是一个诚信问题,而不是道德问题。可惜的是有些人是善于而且只善于用道德解释一切问题,并且喜欢站在道德的高地上俯视众生。在我看来,这样的做法实在不值得效仿。

如果从商业利益角度来看“劈腿”问题,我们就可以发现这种事情实在是再平常不过的了。原因很简单,大家在商言商,没有利益义务旁则是划不来的。不管当初签约的时候怎么样,如果到时候钱的问题保证不了,那么啥也别说了。夫妻本是同林鸟还得大难临头各自飞呢,何况根本没有婚恋关系的游戏厂商呢。



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

DVD影像内容

魅力抢眼秀 游戏新作视频

DJ英雄 (全平台) /SD高达G世纪战争 (Wii/PS2) /超级猴子球 (Wii) /灵魂能力 破碎的命运 (PSP) /对战麻将 (PS3) /多罗 天天在一起 (PS3) /钢铁侠2 (全平台) /辉石之霸者 (PSP) /极品飞车13 变速 (全平台) /偶像大师DS (NDS) /使命召唤 现代战争2 (Xbox360/PS3) /死神DS4 (NDS) /特种部队 眼镜蛇的崛起 (Xbox360/PS3) /铁拳6 BR (Xbox360/PS3) /小小大星球 最新关卡包 (PS3) /伊苏7 (PSP) /战国BASARA3 (平台未知)

火线点评 点评时下流行游戏软件

怪物猎人3 (Wii) /格斗之王12 (Xbox360/PS3) /七龙珠 天下第一冒险 (Wii)

LIVE试玩 试玩版最速体验

PSP版《灵魂能力 破碎的命运》

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

09年7月日本《铁拳6BR》对战会精选

游戏天下事 聚焦时下游戏话题

PSP GO和PSP 3000该如何选择？

NDS的后继机种何时推出，功能如何？

恶搞频道 奇思妙想大集合

最终幻想VS死或生4 (五)

特别收录 超值光盘附赠内容

《战国BASARA》连载动画



10min

对战再见对战 铁拳就是铁拳

谁说格斗不景气？今年绝对是格斗游戏打翻身仗的一年：数量已经发售的作品，还有即将发售的，今年的格斗精品还真有不少。《格斗之王12》之后，接下来大家关注的应该就是PSP版的《灵魂能力》以及家用机的《铁拳6BR》了！早已在主机上推出的《铁拳6BR》现在活跃于各大比赛，在高手如云的今天，我们怎么能错过任何一次学习机会呢？本期继续。



30min

关注BASARA3 平台之谜仍未解

CAPCOM1年前宣布将于2010年推出《战国BASARA3》，但登陆平台一直未定。据说游戏将以1600年所发生的“关原之战”为背景，在这场战役中对抗双方各自动员了超过10万兵力，是终结战国乱世的一场决定性战争。游戏中除了先前的武将外，还会有许多新武将登场，但官方也一直保密。本期我们将一睹该作的风采，可惜只有CG，否则平台就真相大白了。



10min

PSP GO和3000该如何抉择？NDS的后继机种何时现身？

PSP GO在10月1日就要发售了，很多还没有入手PSP的玩家可能会在GO和3000之间犹豫不决。小涛和达人在这方面也都有各自的意见。其实这两款各有优劣，GO在便携方面和多媒体娱乐方面明显要更强一些，但就破解而言，恐怕对于普通玩家来说还是买3000更为实际。另外，还有读者提醒NDS的后继机种何时现身？对于这个连官方都没有消息的问题，恐怕就只能猜测了。至于新主机的功能，更是留给我们的想象空间，那么小涛和达人在游戏天下事中有怎样的言论呢？马上去一探究竟吧。



- 如果您对本节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回品卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
- 如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！



MODERN WARFARE 2